GAME科技风

TV GAME专门志 2004.10B

BIOHAZARD 爆发 档案2

系统研究＋全关卡要点指导

战国无双 猛将传

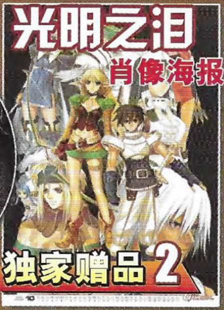
新增角色与特色模式彻底攻略

独家赠品1

拳皇 极限冲击

原创音乐集

光明之泪 肖像海报



独家赠品2

独家新作

塞尔达传说 不可思议的帽子

超级机器人大战 原创世纪2

包罗万象

凡人物语 影牢2

光明力量

东京电玩展2004开幕前综合情报

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
9 771671 734020 20>

东瀛采风 日本秋叶原游戏商铺大搜查线

趣味推介 不看不知道！游戏机演变史大公开

PlayStation®2

《戦國無雙 猛将傳》

攻略真书

戦国無双
SENGOKU MUSOU
猛将伝

全Lv5，Lv6武器拿齐！
全贵重道具拿齐！
全武将任务100%达成！
简易大赚石高方法！

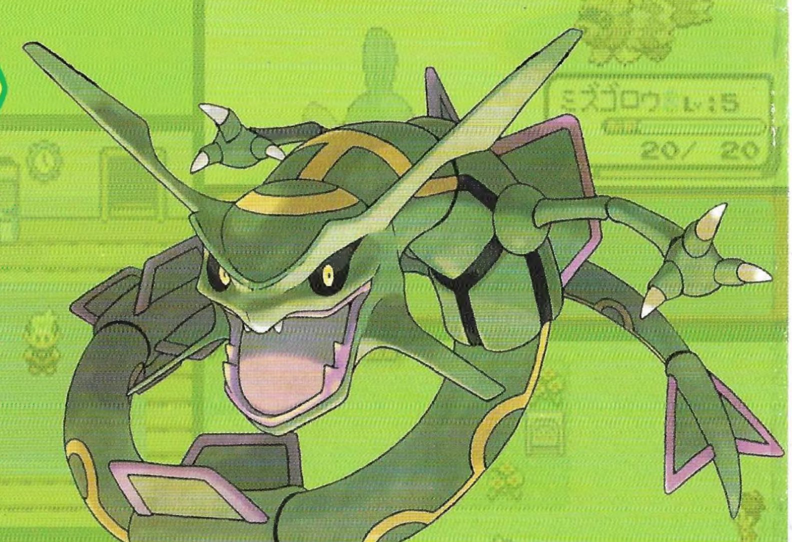
送 《战国无双》音乐CD
精选20首最动听音乐！
收录原版BoA主唱《战国无双》
主题曲及混音版
野战、城内战、各种背景音乐
完美播放

送 行军图海报
收录全野战及城内战地图
地形、道具一眼看清
手持行军图，还需要案内
人形、阴阳手烛吗？

攻略本双响炮
九月下旬上市
TVG TRAVEL GAMER
优质内容
超值价格
￥15.00

GAME BOY ADVANCE

《寵物小精靈 绿寶石》
完全攻略＋精靈圖鑒



最强攻略
游戏进程畅通无阻，带你极速通关！
新要素『战斗前线』详尽研究！

完美精灵图鉴
收录386只小精灵图像、中日名称对照
进化条件、登场作品、详细资料及介绍

送 《寵物小精靈》精選音樂CD
超可愛《寵物小精靈》海報

ポケットモンスター Pokémon エメラルド

2004.10B

2004年10月15日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.10B

GAME科技风

东京电玩展2004开幕前综合情报
日本秋叶原游戏商铺大搜查线
BIOHAZARD 爆发 档案2要点攻略
战国无双 猛将传角色与模式彻底攻略

GAME INDEX

ARC
NEOGEO格斗竞技场 61
哥布拉 THE ARCADE 62
拳兽 63

GBA
塞尔达传说 不可思议的帽子 11
超级机器人大战 原创世纪2 16
火炎之纹章 圣魔之光石 52

NDS
研修医天堂独太 53

PS2
凡人物语 18
A.C.E 异世界传说 20
光明力量 22
影牢Ⅱ 黑暗幻觉 23
最终幻想Ⅻ 24
看我的龙 25
樱大战Ⅴ EPISODE0 荒野的少女武士 26
Magnagarta 27
前线任务ONLINE 28
皇牌空战 29
钓鱼之王 奇妙旅程 30
牧场物语Oh! 美妙的生活 31
义经英雄传 32
半熟英雄 7人之半熟英雄 33
兽王记 34
重生传说 35
天外魔境Ⅲ NAMIDA 36
NATURAL 2 DUO 38
TO HEART2 39
天空断罪 冲锋者＋天堂 40
GUSARD REVOLUTION 缠在我们身边的思念 41
魔女的女儿阿拉莫德 歌唱、恋之魔法! 42
浪漫茶房 43
奥特曼 进化战斗3 44
SD高达力量大决战 次元海贼DE・SCULL 45
鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产 46
DOKAPON THE WORLD 47
ENTHUSIA 专业赛车 48
真爆走货柜车传说 天下统一顶峰决战! 49
永恒的艾榭莉雅 50
原野战场 现代战斗 60
恶魔猎人3 65
战国无双 猛将传 74
BIOHAZARD 爆发 档案2 82
多罗罗 90
VR战士 电脑世纪 94
幻想水浒传Ⅳ 100
世界足球胜利十一人8 107
召唤之夜 铸剑物语2 110
钢之炼金术师 梦之狂欢节 112

XBOX
Dead Or Alive终极版 54
波斯王子 战士的领域 55
光环2 56
OUTRUN2 57
SPIKEOUT 战斗之街 58
致命的画面Ⅱ 红之蝶 59
原野战场 现代战斗 60
幻影沙尘 64
火爆狂飙3 分解 66

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 9
游戏龙虎榜 10
太郎信箱 114
新作评议会 116
非常精品推介 118
G画廊 120
Our Shop 121
太郎天地 123
漫动作 124
读编漫话 126

11 新作狙击

GBA 塞尔达传说 不可思议的帽子 11

ARC NEOGEO 格斗竞技场 61
哥布拉 THE ARCADE 62
拳兽 63

GBA 超级机器人大战 原创世纪 2 16
火炎之纹章 圣魔之光石 52

NDS 研修医天堂独太 53

PS2 凡人物语 18
A.C.E 异世界传说 20
光明力量 22
影牢Ⅱ 黑暗幻觉 23
最终幻想Ⅻ 24
看我的龙 25
樱大战Ⅴ EPISODE0 荒野的少女武士 26
Magnagarta 27
前线任务 ONLINE 28
皇牌空战 29
钓鱼之王 奇妙旅程 30
牧场物语 Oh! 美妙的生活 31
义经英雄传 32
半熟英雄 7人之半熟英雄 33
兽王记 34
重生传说 35
天外魔境Ⅲ NAMIDA 36
NATURAL 2 DUO 38
TO HEART2 39
天空断罪 冲锋者＋天堂 40
GUSARD REVOLUTION 缠在我们身边的思念 41
魔女的女儿阿拉莫德 歌唱、恋之魔法! 42
浪漫茶房 43
奥特曼 进化战斗 3 44
SD 高达力量大决战 次元海贼 DE・SCULL 45
鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产 46
DOKAPON THE WORLD 47
ENTHUSIA 专业赛车 48
真爆走货柜车传说 天下统一顶峰决战! 49
永恒的艾榭莉雅 50
原野战场 现代战斗 60

XBOX Dead Or Alive 终极版 54
波斯王子 战士的领域 55
光环 2 56
OUTRUN2 57
SPIKEOUT 战斗之街 58
致命的画面Ⅱ 红之蝶 59
原野战场 现代战斗 60

74 大攻略

PS2 战国无双 猛将传 74
PS2 BIOHAZARD 爆发 档案 2 82
PS2 多罗罗 90
VR 战士 电脑世纪 94
幻想水浒传Ⅳ 100
世界足球胜利十一人 8 107

64 初心锦囊

PS2 恶魔猎人 3 65
XBOX 幻影沙尘 64
火爆狂飙 3 分解 66

110 研究家

PS2 召唤之夜 铸剑物语 2 110
PS2 钢之炼金术师 梦之狂欢节 112

67 东瀛来风

日本秋叶原游戏商铺大搜查线 67

70 特别推介

游戏机演化史全面解读 70

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国・河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年10月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络

FRESH NEWS

东京电玩展2004 开幕前情报

一年一度的全世界游戏迷盛典——东京电玩展即将到来！这次的“情报网络”将为大家集中介绍一下从9月24日到26日在千叶县幕张举行的“东京电玩展2004”的综合情报。包括各厂家预定展出的游戏，并会密切关注本次电玩展的热点。和以往的电玩展一样，本次的电玩展中仍然会有很多游戏厂商会纷纷推出各种游戏的体验版来吸引玩家们的好奇心。首先就让我们关注一下本届东京游戏展的3大注目点吧。

玩家所期待的游戏大作都将在本届东京电玩展中展出，本刊下期将有超大篇幅的专题报道。

除了家用游戏之外，街机游戏与影象DVD也可以在展会中看到，给了玩家多方面的选择。

1 CHECK 完全解析PSP的全面貌

相信本届的东京电玩展上最令玩家关注的游戏主机便是Sony Entertainment Computer（以下SCE）开发的新型掌上游戏机PSP了，相信它必定会在本次的电玩展上吸引到绝大部分玩家的好奇心。虽然具体的出展形式等方面的情况目前还不清楚，但目前已经决定了几款用来展示的PSP游戏。另外已确定SCE计划在展台上设置PSP的专区。关于此事SCE的态度是“目前详细的计划还未定，但可以展出很多与PSP相关的软件。”任天堂的NDS是由于任天堂不参加电玩展，所以关于其近期的情况目前还有很多地方不明朗，并只有一款游戏预定出展，但是其他软件厂商则很有可能性展出NDS的相关软件。

可以亲眼看到新机种的全新面貌

从7月举行公开发表会以来，已有很多游戏软件决定在PSP上发售。这次东京电玩展上相信会有各软件更详细的内容公开。请密切关注PSP相关的出展情报和发表的新作。

2 CHECK 具有潜力的作品

在每年的东京电玩展上大多数新登场的游戏中，都会有玩家们比较感兴趣的作品，当然这次也不例外。在下面公布的预定出展作品名单中，我们可以看到很多第一次露面的新作品。比如KONAMI的《OZ》（暂定）和SAMMY的《胜利的勋章》，这两部作品都是以前完全没有任何情报的新作品。随着展会开幕日期的临近，相信还会出现其他的新游戏情报。或许到了会场内之后还有突然发表的作品。

3 CHECK 除了TV游戏以外的精彩作品，也将吸引到众多的展会参观者

街机游戏

今年在街机方面令人关注的游戏有NAMCO的人气3D格斗游戏系列的最新作《铁拳5》，SNK的《NEOGEO格斗竞技场》以及CAPCOM的《CAPCOM FIGHTING Jam》。其中《铁拳5》和《CAPCOM FIFHTING Jam》可以在相关的展台上试玩，甚至在CAPCOM展台上还预定将举行游戏大会。SNK展台上则只有新作街机游戏的影像，并设置了标为“KOF10周年地带”的特设展台，玩家能看到历代的KOF作品。

PC游戏

近几年来，游戏界比较引人注目的是亚洲的几家PC游戏厂商的成绩。比如韩国产的《天堂Ⅱ》、《仙境传说》等网络游戏就获得了大成功，说明PC网络游戏的玩家的确有明显的增加趋势。除此之外，SQUARE ENIX、SEGA等家庭用游戏机厂商也纷纷发表了家用游戏机上的网络游戏，从下列的作品名单中就能看出来，因为RPG大作在PC上以网络游戏的形式发售，这样的例子已经不是一件稀罕的事情了。

手机游戏

以实现了压倒性普及率的手机，使曾经作为“配角”的手机迷你游戏现在已成为了“正式军”，并在游戏界内确立了其自身的地位，并形成了巨大的市场。本次的游戏展上手机游戏的数量明显将增多，由于手机功能的上升，手机游戏的表现能力也将大幅增强！此外，世界著名的手机厂商诺基亚的N-Gage也将在本届东京电玩展上第一次露面，这次N-Gage上会有什么样的新游戏呢？

东京电玩展2004重点游戏厂商全参展作品一览表（截至9月10日）

厂商名称	机种	游戏名称	出展形式
ATLUS	PS2	斯特拉之神	可以试玩
	PS2	九龙妖魔学园记	可以试玩
	PS2	新世纪勇者大战	可以试玩
	PS2	梦幻骑士Ⅳ 回归	可以试玩
	GBA	对战怪兽3	可以试玩
BANDAI	PS2	机动战士高达SEED 没有终结的明日	可以试玩
	PS2	火影忍者 NARUTIMENT HERO2	可以试玩
	PS2	宇宙战舰大和号 对艾丝干迪尔的回忆	可以试玩
	PS2	机动战士高达 天马计划（暂称）	映像展出
	PS2	假面超人BLADE（暂称）	未定
	PS2	SD高达力量 大决战 次元DE・SCULL	未定
	PS2	名侦探柯南 大英帝国的遗产	可以试玩
	PS2	魔界小金毛（暂称）	可以试玩
CAPCOM	PS2	罗马之影	可以试玩
	PS2	鬼泣3	可以试玩
	PS2/NGC	红侠乔伊2	可以试玩
	PS2	洛克人X8	可以试玩
	PS2	蒂姆・波顿的怪诞城之夜	可以试玩
	NGC	生化危机4	可以试玩
	街机	Capcom Fighting Jam	可以试玩
EA	PS2/GC/GBA	魔戒 第三世代	可以试玩
	PS2	FIFA 足球合集2	可以试玩
	PS2/GC	黄金眼 侠盗特工（暂称）	可以试玩
	PS2	极品飞车 地下狂飙2	可以试玩
	PS2/XBOX/PC	星球大战 战斗前线	可以试玩
	XBOX/PC	星球大战 共和国突击队（暂称）	可以试玩
HUDSON	PS2	天外魔境Ⅲ NAMIDA	可以试玩
	PS2	桃太郎电铁USA	可以试玩
	PS2	激斗炸弹人	可以试玩
	PSP	炼狱 The Tower of Purgatory	未定
KOEI	PS2	战国无双 猛将传	可以试玩
	PS2	决战Ⅲ	映像展出
	PS2	安吉利可 爱德华	可以试玩
	PS2	在遥远的时空中3	映像展出
	PSP	真・三国无双（暂称）	可以试玩
KONAMI	PS2	ENTHUSIA专业赛车	可以试玩
	PS2	摔角玫瑰	可以试玩
	PS2	潜龙谍影3 食蛇者	可以试玩
	PS2	新魂斗罗	可以试玩
	PS2	微型打击者	可以试玩
	PS2	beatmania Ⅱ DX 8th style	可以试玩
	PS2	OZ（暂名）	映像展出
	PSP	潜龙谍影ACID	可以试玩
Microsoft	XBOX	光环2	可以试玩
	XBOX	飞驰竞速	可以试玩
	XBOX	布林克斯2 时空之战	可以试玩
	XBOX	幻影沙尘	可以试玩
	XBOX	机甲战士2 战场之狼	可以试玩
	XBOX	翡翠帝国	可以试玩
	XBOX	坏松鼠：重装上阵	可以试玩
	XBOX	Kameo：元素之力	可以试玩
	XBOX	神鬼寓言	可以试玩
	XBOX	全能战士	可以试玩
NAMCO	PS2	重生传说	可以试玩
	PS2	皇牌空战5	可以试玩
	PS2	死亡认证 铁拳：尼娜・威廉姆斯	可以试玩
	PS2	仙乐传说	可以试玩
	ARC	铁拳5	未定
	GBA	世界传说 换装迷宫3	未定
SCE	PS2	妖精战士 世纪	可以试玩
	PS2	GT4	可以试玩
	PS2	爆风SLASH！KIZNA岚	可以试玩
	PS2	瑞奇与叮当3	可以试玩
	PS2	看我的龙	可以试玩
	PS2	WILD ARMS 4	可以试玩
	PSP	捉猴（暂名）	未定
	PSP	无论哪里都在一起（暂名）	未定
	PSP	天键地门（暂名）	未定
	PSP	大众高尔夫（暂名）	未定
SEGA	PS2	樱大战V 再见吧，我所爱的人	未定
	PS2	樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士	未定
	PS2	光明力量	未定
	PS2	光明之泪	未定
	PS2	兽王记	未定
	PS2	多罗罗	未定
Sammy	PS2	标准大战略 电击战	可以试玩
	PS2	THE RUMBLE FISH（斗鱼）	可以试玩
	PS2	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	可以试玩
	PS2	胜利勋章 零系列	可以试玩
SNK Playmore	PS2	合金弹头新作	可以试玩
	PS2	拳皇94 RE-Bout	可以试玩
	PS2	格斗之王2003	可以试玩
	XBOX	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	可以试玩
	PS2/XBOX	合金弹头4	可以试玩
	GBA	合金弹头ADVANCE	可以试玩
	街机	NEOGEO格斗竞技场	映像展出
SPIKE	PS2	真暴走货柜车传说 天下统一顶峰决战！	映像展出
	PS2	HARD LUCK	映像展出
SQUARE ENIX	PS2	王国之心Ⅱ	可以试玩
	GBA	王国之心 记忆之链	可以试玩
	PS2	前线任务ONLINE	映像展出
	PS2	凡人物语	可以试玩
	PS2	FF与DQ的富豪大街 特别版	可以试玩
	PS2	半熟英雄4 半熟七英雄	映像展出
	PS2	钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔	可以试玩
	NDS	半熟英雄	影像展出
	手机	危机迫近 －最终幻想Ⅶ－	映像展出
	DVD	最终幻想Ⅶ 降临之子	映像展出
TECMO	XBOX	DOA终极版	可以试玩
	XBOX	武装雄师	可以试玩
	XBOX	致命的画面Ⅱ 红之蝶	可以试玩
	PS2	影牢Ⅱ 黑暗幻觉	可以试玩
	PS2	乐胜！老虎机宣言2	可以试玩
	PS2	TECMO热门检阅	映像展出
TOMY	GC	索斯Ⅲ	可以试玩
	PS2	索斯 竞争	可以试玩
	PS2	草莓100%	可以试玩

PS2 日本 元气赛车新系列登场

以“《首都高BATTLE》系列”而驰名的元气，继《街道BATTLE》后又有新系列发表，本次的作品名为《极速战争C1 GRAND PRIX》。此系列最大特色是除了以往一对一的公路战外，还加入了多辆车参加的绕圈赛。而赛道方面，将包括著名的筑波赛道，而玩家熟悉的首都高也会被纳入其中。另外，本作品也继续了同厂其他赛车游戏特色，就是可自行调整及改装爱车，包括自制独有的贴纸标记。所有登场的车均获得原车厂授权。此作品预定冬季发售，定价7140日元。

本作品可进行多辆车共赛。

所有车都有原车厂授权。

PS2 日本 首都高ONLINE登陆PS2

元气最著名的游戏系列始终还是《首都高BATTLE》，继较早之前厂商宣布于PS2上推出新作《赛车战斗》后，现在于日本游戏杂志网站的发售表中，又发现了有《首都高BATTLE ONLINE(暂称)》这个名字，该作品目前已有电脑版，至于PS2版的内容如何则还不清楚，或许会像《FFXI》那样能让PS2与电脑玩家对战也说不定。游戏预售日未定。

PS2 日本 最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌公开

根据截稿前收到的最新消息，刚刚发售的《周刊少年跳跃》上震撼公布了SQUARE ENIX的PS2新作《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》，与以往万众期待的《最终幻想Ⅶ 降临之子》最后却是DVD影像作品所不同的是，《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》完全是一款原创的PS2游戏，主角是在国内人气相当高的文森特。目前只有少量的画面公开，游戏预计2005年发售，类型不明。

PS2 日本 WILD ARMS 新作突然发表

SCE旗下有多款RPG系列作品，而继《妖精战士 世纪》之后，同厂的另一系列《WILD ARMS》也有新作发表，本作名为《WILD ARMS 毁灭力量》，暂时没有画面及内容公开，预定2005年春季发售，相信在本届东京游戏展中将会展出。

PS2 日本 FF加DQ的混合作品登场

活用两大RPG的角色。

人气角色将陆续登场！

看了这个标题，不要以为SQUARE ENIX终于决定将这两大RPG结合在一起，推出《FINAL QUEST》或是《DRAGON FANTASY》，而是将这两大人气系列游戏中的角色运用在同厂的人气桌上游戏《ITADAKI STREET》内。游戏名为《DRAGON QUEST & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET SPECIAL》，玩法与大富翁类游戏很相似，玩家可根据投掷出的骰子点数在棋盘上移动，并借此赚取金钱，相信该游戏会完全活用到这两大RPG中的经典角色，相信对FANS的吸引力将非常大。本作品预定冬季发售，价格未定。

PS2 日本 TECMO使八十年代的名作复活

收录多款TECMO旧作。

TECMO决定将八十年代发售的多款名作收录一起，以《TECMO热门检阅》之名在PS2上推出。其中收录的作品包括《STAR FORCE》、《BON JACK》、《所罗门之键》、《TECMO世界杯》、《PREAH DEATH》、《SENJOU》和《动作弹珠台》，游戏内还会收录当年的操作说明书及各种宣传用品的资料库。预定11月25日发售，定价6090日元。

XBOX 日本 XBOX视频会议发售日决定

全套网络视频会议的装备。

XBOX LIVE用户以廉价购买优先体验版。

在E3发表让XBOX LIVE用户进行网上视频会议的周边软件“XBOX VIDEO CHAT”，已定于11月25日在日本推出，定价7140日元。此产品包括镜头、12个月的XBOX LIVE费用、XBOX LIVE套件、通话器，以及VIDEO CHAT装置软件，最多能同时让5人一起进行视频会议，并备有10种不同的映像效果和7种变声，以及有20种预设的映像和效果音。在交谈期间，有51首背景音乐轮流播放，而参与的人更可将自己的反应以震动的方式传递给其他人，另外还有一个名为“ME MODE”的模式，可让自己的图像占据最大的空间。而作为谈话的主持人，有权强制赶人离开及限制参加的人数。若玩家已经是XBOX LIVE用户，则能以1890日元的低价购买“XBOX视频会议网络使用者优先体验套装”，并会早在11月12日开始寄送，可是数量限定3000个，于9月24日至10月11日在日本特定的购买网上接受预订。

PS2 日本 GROWLANSER 4推出外传

变成AVG类游戏。

故事延续自第四作。

提到ATLUS的“《GROWLANSER》系列”，相信大家都会联想到负责该系列人设的漆原智志，现在厂商发表了该系列的新作《GROWLANSER IV RETURN》，这款游戏并非原作的改良版或续作，而是变成了冒险游戏。故事会延续《GRWLANSER IV》结局之后的剧情发展，并会收录以该系列为题材的问答游戏。此外，将随游戏附送一张原创故事的卡通动画DVD。预定2005年内发售。

XBOX 美国 欧版WE实现网上对战功能

该系列首次能进行网上对战。

这实在是令人兴奋的消息，KONAMI正为PS2及XBOX开发中的欧洲版《世界足球胜利十一人8》，即《PRO EVLUTION SOCCER 4》，将会加入对应XBOX LIVE的服务，厂商已经证实XBOX版能以即时的数据处理速度使世界各地的玩家进行网上对战！以往PS2版的“《WE》系列”虽然也加入了对应网络的服务，但那仅仅局限于下载资料，所以XBOX版将是该系列中首款能进行网络对战的作品，并且允许玩家自己组建迷你联赛。而《PES4》同样会收录实名的荷兰、意大利及西班牙联赛球队，游戏预定11月发售，希望届时会有行货流入国内。

NDS 美日 NDS版半熟英雄发表

画面比E3时公开的漂亮许多。

活用NDS双画面的特性。

SQUARE ENIX早在E3上就已经发表了NDS的第一弹《蛋头怪物英雄（EGG MONSTER HERO）》，现在正式公布会在日本推出，它将是该系列中的首款RPG，会有一些在市镇内谈话以及在迷宫里移动的场面。战斗方式是率领着部队与敌人正面交锋，双画面上会分别显示出不同的内容，平常上方会显示移动画面，下方则是观众。战斗时上方会显示战斗场面，下方则是像雷达画面那样，显示出两军的所在位置。当然，游戏中还能召唤出蛋怪物英雄作战，发售日未定。

NDS 日本 NDS不会在东京游戏展中现身

任天堂预定在今年内推出的新手掌游戏机NDS，根据厂商表示，不会于9月24至26日举行的东京游戏展中展出，原因当然是与任天堂从来都不参加该游戏展有关。不过任天堂却预定在秋季于全日本各地举行体验会，厂商此举是被认为单靠地区性的游戏展无法令太多的消费者体验到NDS的乐趣。另外，NDS暂时未决定是否会推出不同机壳颜色的版本，但预计可能性相当高。

GBA 日本 洛克人EXE5发售日决定

CAPCOM在GBA上大受欢迎的“《洛克人EXE》系列”，较早之前有消息指出会推出第五作，现在终于有了进一步的情报。本作会分成两个版本，分别名为“TEAM OF BLUES”和“TEAM OF KERNAL”，尚未知道本作会有什么新的系统，预定12月9日发售。

ETC 美国 功夫大乱斗制作商的新世代作品公布

曾为Microsoft开发XBOX动作游戏《功夫大乱斗》的游戏制作商JUST ADD MONSTERS（JAM），目前发表正在开发一款次世代游戏机的作品，该作品名为《神圣之剑》，是一款写实的映像型格斗动作游戏。该厂早在18个月前已经在开发此作，开发者声称的游戏特征是“有大量敌人出现并展开类似《半条命》那样的激烈战斗”和“比《忍者外传》更具动作游戏风格”。至于此作品会对应哪部机种则未明。

此外该公司于较早之前举行的欧洲游戏开发者会议中，提出了一个值得游戏开发者关注的问题。那就是新世代主机在表现能力提高的同时，需要着手制作的工具软件、开发费用，以及开发时间等都无可避免地将会增加。就以该厂制作的《神圣之剑》为例，此规模的作品需要非常长的时间来制作，尤其是在玩家要求新世代机的映像更为真实的前提下，开发者就必须花费更多的时间与金钱去满足他们的需求。发言人还认为，即使随着PS3和XBOX2的软件开发技术进步，要想制作出复杂的游戏也往往不能少于两年的时间，这样就会加速中小型游戏厂商被淘汰的可能，同时也会对独立开发制作游戏的公司的生存环境构成危险。

ETC 美国 超级猴球双机种移植

由AMUSEMENT VISION开发的SEGA动作游戏《超级猴球》，过去的家用版两作均只在GC上推出，但时至今日厂商终于宣布移植至PS2和XBOX上，游戏名为《超级猴球豪华版》，将会在收录前两作的基础上，再追加46个新关卡，使游戏总共有300关之多，并且还会加入一个由三种难易度构成的挑战模式（CHALLENGE MODE），而故事模式也会强化自GC版。另外，还将收录前两作合计12种迷你游戏。其中XBOX版更对应XBOX LIVE，并可进行网上对战，预定2005年初发售。

ETC 日本 NAMCO开发新世代机工具

目前游戏机的性能越来越强，不仅使游戏的开发难度提高，同时也大大增加了开发成本。为了令游戏制作的效率更高，所以各大厂商都会制作一些开发工具，又或是应用某些厂商设计的中介软件（MIDDLEWARE）。较早之前，NAMCO的社长原口向日本游戏杂志透露，目前已在为新世代游戏机设计开发用工具，目的是能令游戏的开发费用大幅缩减。

ETC 日本 红侠乔伊2新元素公布

CAPCOM同时为GC与PS2开发的动作游戏续作《红侠乔伊2 黑色影片之谜》，现在发表了主角JOE将有新的能力，那就是可以连续发动三次的“REPLAY”，给予敌人三倍的伤害！与之相反，JOE一旦失手，也有可能会受到三倍的攻击。本作品已定于12月16日发售，两个版本同时推出。

ETC 日本 COMPILE社长再战江湖

以“《PUYO PUYO》系列”而驰名的COMPILE虽然已经破产兼倒闭，但是却不代表有关人员也消声匿迹了。而接手COMPILE最后作品《POCHITTO NYA》的AIKY，正是一间“借尸还魂”的公司，甚至连该公司的社长也就是以前的COMPILE社长。目前与该公司有关联的厂商包括BANDAI、G-MODE、TAITO、SQUARE ENIX和SEGA，换言之，未来AIKY就有可能会为这些游戏厂商提供作品。至于COMPILE复出的第一弹就是PS2版的《POCHITTO NYA》，已定于10月28日发售。

AC 日本 雷电、式神之城齐出第三作

《式神之神III》游戏画面依然华丽

为TAITO开发过多款街机游戏的MOSS公司，发表会于本届AM SHOW中展出新作，而该游戏就是名噪一时的纵向射击游戏《雷电》新作——《雷电III》。游戏使用TAITO的TYPE-X基板，但还没有画面公开，其原厂商SEIBU开发也会全面协助制作，并于TAITO展区以录影带方式展示。此外，由ALFA SYSTEM开发的纵向射击游戏也决定开发第三作《式神之城III》，同样使用TYPE-X基板制作。

《雷电III》保留前作神髓

《式神之城III》有新角色

PS2 日本 勇者系列独立推出SRPG

战斗画面为CG动画。

近年来，越来越多的像“《超级机器人大战》系列”那样集合众多机器人动画于一身的游戏登场，现在ATLUS就发表了即将推出《新世纪勇者大战》，它也是一款SRPG游戏，收录的作品包括《勇者特急万能加尔》、《勇者警察迪加度》、《勇者指令达古奥》、《勇者王GAOGAIGAR》、《绝对无敌狮人凤》和原创作品《量子跳跃雷撒巴》，故事主角名为那由他兆太，是位中学一年级学生，某一天他遇上了谜之异国少年加里昂，加里昂却不断地利用巨大的机械人向兆太发起挑战，而这时谜之机器人雷撒巴出现，令兆太的人生被完全改写。游戏机玩法与“《机战》系列”差不多，会有不同作品中的角色对话场面，战斗则以CG动画来表现，玩家还可在过关后开发零件来强化机体。本作品预定2005年发售，定价7329日元。

PS2 日本 NAMCO参与高达游戏计划

PROJECT PEGASUS

NAMCO初次参与开发高达游戏。

近年来，厂商之间互相进行游戏合作开发已经不是什么奇怪的事，而继CAPCOM之后，BANDAI又发表会和另一大厂商NAMCO，共同开发PS2的高达新作，暂名为《机动战士GUNDAM PROJECT PEGASUS(机动战士高达 飞马计划)》，游戏属于体感动作类型，并将以动画片中“一年战争”的故事为基础，并会以3D战场重现原作中的各种名场面。此作品由NAMCO负责开发及发售，预定2005年中推出，游戏中机械人能做出很灵活的关节运动，动作的表现性可以媲美《SOUL CALIBUR（灵魂能力）》。而本次由两大公司携手合作，目的是降低高额的制作费，并借此来增强竞争力，目标是能卖出100万套以上。

原作的名场面会以3D方式重现。

可以预计该游戏的制作水准极高。

PS2 日本 咸蛋超人格斗第三作登场

人气特摄片《奥特曼》再有新作公布，本次是BANPRESTO于PS2上推出的真实格斗版第三作《奥特曼 战斗进化3》。本作登场的超人多达10位，从元祖的吉田、阿乡、太郎、尼奥、A、七星侠，到新世代的高斯、迪加、佳亚、帝那。游戏模式更是超丰富，有以发展故事剧情为主的“ULTRA MODE”，也有随机与电脑进行战斗的“BATTLE MODE”，还有自由更改必杀技的“CUSTOM MODE”，以及进行二打一的“TAG MODE”，总之内容非常精彩。游戏预定12月发售，价格未定。

设有多种游戏模式。

可以进行二对一的大战。

PS2 日本 SEGA年代系列将VF2百分百移植

3D AGES预定在10月14日发售的《SEGA AGES 2500 VOL.16 VIRTUA FIGHTER 2》，现在终于公开了有关该游戏的详细内容，此版本会收录《VF2》、《VF2.1》以及SS版的《VF2》，并能够完全重现与街机MODEL 2基板同样的角色动作桢数。模式方面包括街机模式、对战模式、段位认定排名模式，音乐除了有街机版的，也有SS版的。

PS2 日本 SAMMY街机格斗新作宣布移植

SAMMY利用ATOMISWAVE基板开发的街机格斗游戏《THE RUMBLEFISH（斗鱼）》，如今正式宣布移植至PS2，该作品的特点是以3D多边形制作出平面卡通的动画感觉，而且还设有独特的OFFENSE（攻击）与DEFENSE（防御）计量棒，这两者会根据角色的攻击或防御而储存起来，而根据存储量还能使用不同的必杀技，甚至是威力超强的CRITICAL ARTS。PS2版暂时未有画面公开，预定2005年发售，将会于本届东京游戏展中公开。

AC 日本 SNK明星格斗情报公开

本刊较早之前曾报导过，SNK PLAYMORE将于AM SHOW中展出以ATOMIC WAVE基板开发的新作《NEO GEO战斗竞技场》，现在已有关于游戏内容的情报公开。首先游戏会沿用《KOF NEOWAVE》的2D角色加3D背景方式来表现。而登场的角色包括马瑞克（合金弹头系列）、娜可露露（侍魂系列）、鹫冢庆一郎（月华剑士系列）、K'（拳皇系列）、吉斯（饿狼传说系列）、不知火舞（饿狼传说系列）和特瑞（饿狼传说 狼之标记），而故事的男女主角则会是原创角色。游戏以2对2的TAG MATCH方式进行，并以即时系统进行角色交换，在等候中的角色会逐渐回复体力，类似“《MARVEL VS CAPCOM》系列”。至于作为背景的人物也很丰富，已确认的角色包括怒队、黑子、如月影二（龙虎之拳）、BOB（饿狼传说3）等。

本次是SNK明星格斗游戏。

《合金弹头》里的马瑞克也会登场。

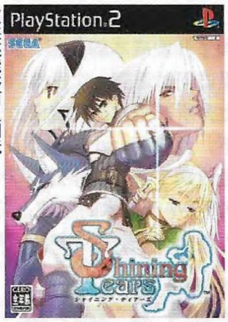
PS2 日本 预订妖精战士新作送特典光盘

SCE预定在11月推出的著名RPG系列续作《妖精战士 实际》，现在于日本预订会获得一张特制DVD光盘“HISTORY DISC”，里面收录了历代《妖精战士》游戏的映像，每间店铺只有一定的数量，派送完便不会再有，想获得此映像光盘的人，不妨向各地的游戏店查询。

预订游戏附送此特制DVD。

PS2 日本 光明之泪可两人同时玩

曾报导SEGA为PS2开发的“光明计划”第2弹《光明之泪》已定于11月3日发售，现在再有新情报发表，就是当玩家插上两个手柄，就能够双人一起合作游戏，而且也可通过记忆卡来交换道具。此外现在于日本游戏店预订会获赠一张特典DVD光盘“特典映像特盛DVD”。里面将收录开发中的《新光明力量》最新映像以及《光明之泪》的宣传映像。各位“光明迷”绝对不容错过啊！



原来还能够两人同玩。

PS2 日本 两大劲作推出特制记忆卡

HORI近期公布会为《樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士》（9月22日发售）及《皇牌空战5》（10月21日发售）推出特制记忆卡，前者会有由山口绘制的DVD型记忆卡盒，以及女主角吉米妮的贴纸，售价3200日元。至于后者则会附送国防军第108战术战斗飞行WAR DOG附编号的军牌，以及角色和部队章的贴纸，定价2800日元。这两者均是生产数量有限制的，售完即止。此外，HORI还会为《皇牌空战5》推出特制飞行摇杆，售价14000日元。

此飞行摇杆也对应其他空战游戏。

PS2 日本 幻水Ⅲ开发者自立门户出新作

曾参与开发《幻想水浒传Ⅲ》的村山吉隆，于2002年离开KONAMI后自立门户，成立了新公司BLUE MOON STUDIO，现在正式发表会为TAITO开发一款原创的立体动作游戏《TSUKIYO IN SARABA》。本作品的角色设计由创作《保卫者》、《ARMS》及《D-LIVE》的漫画家皆川亮二担当，音乐则由《幻水Ⅲ》的东野美纪再加上《超时空之轮》的光田康典负责。游戏主角是一位名叫CROW（乌鸦）的男性枪手，他具有能令时间逆转的能力。此外还有一名能同时攻击多个敌人的女性角色。游戏的最大特色是主角体力变成0后也不会立即死亡，可以依靠时间操作系统改写命运。

PS2 日本 世嘉群星其他迷你游戏内容公开

SEGA为EYE TOY开发的首款作品《SEGA超级明星》，现在终于有其他迷你游戏的内容发表，不过暂时还没有游戏画面公开。

蛋宝宝：使用比利操纵巨蛋打倒敌人，并在限定时间内通过迷宫到达目的地。画面上会有两个“手”的符号，要有节奏地敲打巨蛋移动，两手一起敲是前进，单手则是左转或右转。地图上有“果实”符号，能够令蛋变大。

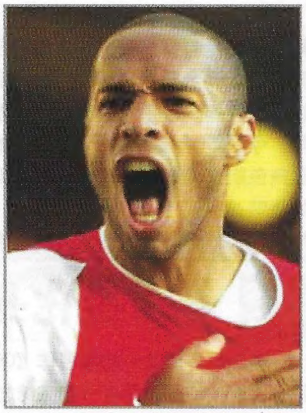
疯狂出租车：控制出租车载客前往目的地，以控制上下来换档，挥动手臂可使车行驶或停止。

VR战士：画面接近街机版本，球会从画面上方落下，玩家要用头去顶，使之弹开，其中会有气球混在中间，产生阻碍。

梦精灵：把手当作翅膀在空中飞行，然后需要通过画面上的金环。

ETC 欧洲 欧版WE请阿森那队的亨利为代言人

欧洲KONAMI发表其足球游戏《PRO EVOLUTION SOCCER 4》已聘请英格兰联赛球会阿森那及法国国家队前锋杀手亨利为游戏代言人，并且会在该游戏10月于欧洲推出时负责宣传。KONAMI欧洲市场部经理表示《PES4》将会成为KONAMI的标志作品，就像亨利同样已证明他在足球上地位。而亨利也表示“《PES》系列”极为接近真实足球，他对于自己从事与之有关的活动而感到兴奋，并很期待下月与KONAMI共同展开的宣传活动。《PES4》会同时推出PS2与XBOX两个版本。



当红的亨利将担任《PES4》代言人。

ETC 日本 KONAMI 加入特摄片游戏化战团

现在要想使游戏公司的业绩有所增长，就必须多方面发展，而近年来KONAMI在游戏题材选择方面也越来越多变，继涉足动漫画领域之后，现在又向特摄片领域进军。东京电视台将于10月上映特摄片《超星神》的续作《幻星神JUSTICE RISER》，其游戏版权已由KONAMI取得，并会推出PS2和GBA版。PS2版还没有明确的标题，但可以确认是款对战格斗游戏，画面表现极为写实，使用必杀技时更有与电视片同等素质的表现，预定2005年春季发售。

日本电视10月才上映。

至于GBA版则名为《幻星神JUSTICE RISER 装着！地球之战士们》，是一款横向动作游戏，战斗中可以选择3种不同的装备，以及利用EP发动特殊攻击，遇上BOSS时则变成对战格斗，预定今年12月发售。

PS2版画面相当写实。

使用必杀技有特别映像。

GBA版是横向动作游戏。

与BOSS战斗时变成对战格斗。

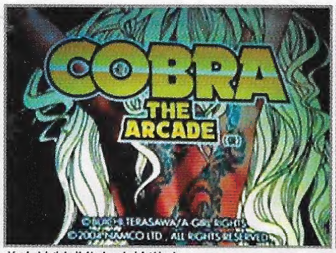
ETC 日本 D3收购ESP为其子公司

以廉价游戏系列而驰名的D3 PUBLISHER，其财力似乎是与日俱增。该厂宣布已经以2000万日元的资金完全收购了ESP公司，而ESP当年曾推出过不少佳作，包括《神机世界》及《第一神拳》等。今后ESP会成为D3 PUBLISHER的子公司，希望通过ESP所持有的动漫画角色版权，增加D3在这方面的实力，实行与BANDAI和KONAMI硬碰硬的战略。

D3PUBLISHER又有公司被收购了。

AC 日本 哥布拉化身街机光枪游戏

漫画家寺泽武一的成名作《COBRA(哥布拉)》，至今仍然是不少漫画迷喜爱的作品，并在一度完结之后再度开始连载。以往该漫画曾被数次游戏化，可是变成街机游戏却实属首次。NAMCO公布会利用新锐基板SYSTEM 256开发改编自该漫画的街机光枪游戏《COBRA THE ARCADE(暂称)》。游戏中玩家当然是扮演哥布拉，利用第一人称视点对付陆续出现的敌人，从目前公开的画面中所见，剧情应该取自最早期的纹身三姐妹的故事，以及要对付宿敌水晶人。该作品将于本届AM SHOW中展出，推出日期未定。



首次被制成街机光枪游戏。

使用最新基板SYSTEM 256开发。

GC 日本 马里奥聚会以声音来控制

任天堂在GC上的一个人气系列《马里奥聚会》，已经开发至第六作，而本次新作又会有新创意，就是能够利用声音来控制游戏。游戏会附送一个麦克风控制器（MIC CONTROLLER），它可对应游戏内的“MIC MODE”用声音来回答问题，至于在对战及单人模式中有何作用就未说明。《马里奥聚会6》美版预定12月6日发售，定价49.99美元，日版预定秋季或冬季推出。

PS2 日本 SEGA与RED合作，和月伸宏人设的新作发表

继《侍魂 零》之后，因漫画《浪客剑心》而一举成名的漫画家和月伸宏又一次与电视游戏拉上了关系。SEGA公布会为PS2推出一款名为《新撰组群狼传》的立体对战格斗游戏，该作品是由RED ENTERTAINMENT负责开发的，而和月伸宏则担当游戏的角色设计。暂时还没有画面公开，预定2005年1月发售。

PS2 日本 韩国制RPG延期两个月

由韩国著名游戏厂商SOTFMAX为BANPRESTO开发的PS2专用RPG游戏《MAGNAGARTA》，发售日已由原定的9月宣布延期至11月才能推出。本作品以大多数RPG游戏中最常见的幻想舞台为游戏背景，而且采用的是较为罕见的全3D设计，既有漂亮的角色设定，又有缤密的世界观，游戏整体的制作水准相当成熟，是款相当值得期待的游戏。

ETC 美国 次世代机制作费是现行机的两倍

随着游戏机性能不断增强，软件的开发质量也相对提高，却同时增加了开发成本的负担。根据ELECTRONIC ARTS副社长JEFF BROWN在接受访问时透露，次世代机的游戏制作费将是现行机种的两倍。而制作费上升所产生的影响就像山火一样，最后只有大树（大型游戏厂）才能留下，而杂草（小型游戏厂）则会被统统烧光。事实上，较早之前EA已经收购了游戏制作公司CRITERION SOFTWARE，并取得其中介软件RENDER WARE技术的版权，可见中介软件对日后开发游戏的重要性极高。

XBOX 美国 光环2会有特制耳机发售

对于XBOX的大作《光环2》，无论在美国还是日本均预定在11月11日发售。由于本作对应XBOX LIVE，并可以进行网上对战，所以玩家能够一边对战一边利用耳机交谈。现在Microsoft授权一间名为GAMECOM的公司推出了一款专为《光环2》而特别制作的耳机，并称之为“GAMECOM HALO 2 EDITION HEADSET”，该耳机将会印有游戏的名称及《光环2》的商标，并且应用了已改良的噪音扩音器。该周边在美国预定10月发售，售价49.99美元（人民币约410元）

XBOX 日本 翡翠帝国未出先考虑续作

目前有不少游戏似乎都喜欢未出第一集，便已经开始部署续作的工作。由BIOWARE为Microsoft开发的ARPG《JADE EMPIRE（翡翠帝国）》，根据厂商的开发者表示，该原创作品由于经过长时间的计划，所以本身已经具有一个很宏大的世界观，而制作中的游戏实际上还有许多部分没有涉及到，包括多种精彩的冒险内容，因此估计有极大的可能开发续作。事实上，同厂为LUCAS ARTS制作的RPG《星球大战 旧共和国武士》就曾夺得去年全球最佳游戏的提名。至于《翡翠帝国》则预定2005年内发售。

杂项情报

★HUDSON即将在PS2上推出的《桃太郎电铁USA》，已定于11月18日发售，价格6800日元。此外，厂商正在开发《桃铁15》和《桃铁M》，开发者透露将会使著名的怪兽(哥斯拉？)登场。
★KONAMI近期发表了一款PS2新作，该作品名为《OZ》，它是由《幻想水浒传III》的开发组制作而成的动作游戏，预定2005年发售。
★SNK PLAYMORE开发多时的GBA版《合金弹头ADVANCE》，日前终于决定在11月18日发售。
★预定11月11日发售的GBA游戏《王国之心 记忆之链》，将会有连带特别颜色版的GBASP推出，不过价格与外形则未明。
★D3 PUBLISHER以双叶理保为主角的美女游戏系列，其网球最新作《爱之网球！2》将于10月14日发售，定价2100日元。
★可谓育成SLG鼻祖的“《美少女梦工场》系列”，终于有新作发表！一间名为GENEX的公司将在PS2上推出《美少女梦工场4》。
★SNK PLAYMORE原定在9月22日推出的XBOX版《SVC CHAOS》，突然延期至10月7日，原因不明。
★由TAITO移植至PS2的人气ARPG作品《伊苏III 来自伊苏的奇迹》，由原定的9月30日延期至冬季。
★EIDOS公布《古墓丽影》的最新作会于明年E3上展出，并获得了该系列始创者参与制作。
★BANDAI发表在PS2上推出的《蒙面超人BLADE》，暂时未有画面，相信会是像过去那样以真实画面来表现的格斗游戏，预定冬季发售。
★SEGA有新的NDS作品发表，名为《可以为你而死》，是款画面以剪纸风格来表现的冒险游戏，发售日未定。
★NAMCO人气RPG“《传说》系列”的最新作《重生传说》，现在在游戏购物网上的发售日为12月1日，定价7140日元。
★NAMCO的不可思议的迷宫式RPG系列《世界传说 换装迷宫》，目前发表正在开发第三作，本作的两位主角与前代相同。
★《龙珠进化大冒险》已定于11月18日发售，由BANDAI发行。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

9月

16日	□战国无双 猛将传(ACT)	KOEI	价格未定
22日	□THE ONLY A WOMAN'S SWIM MEET SIMPLE 2000series(ETC)	D3	138元
22日	□THE PUZZLE BOBBLE DX(PUZ)	D3	138元
22日	□剑豪3(ACT)	KONAMI	价格未定
22日	□仙乐传说(RPG)	NAMCO	395元
22日	□樱花大战 V Eisode 0 中文版(ACT)	SEGA	价格未定
22日	□Metal Slug 4(ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
30日	□火影忍者 HERO 2(ACT)	BANDAI	458元
未定	□KERORO GUNSOH(SERGEANT)(ACT)	BANDAI	458元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

9月

16日	□九龙妖魔学园记(AVG)	ATLUS	7329日元
16日	□九龙妖魔学园记DX PACK(AVG)	ATLUS	10479日元
16日	□龙珠Z PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
16日	□龙珠Z2 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
16日	□第2次超级机器人大战 ALPHA PlayStation 2 the Best(SLG)	BANPRESTO	3800日元
16日	□EA BEST HITS STARWARS STAR FTGHTER(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□EA BEST HITS STARWARS JANGOFET(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□EA BEST HITS 007 EVERYTHING OR NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□EA BEST HITS LOAD OF THE RING 王者再临(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□天外魔境II MANJI MARU(PlayStation 2 the Best)(RPG)	HUDSON	2800日元
16日	□鬼魂力量 基础元素(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
16日	□鬼魂力量 基础元素(限定版)(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
16日	□绝体绝命都市 PlayStation 2 the Best(ACT)	IREM	2800日元
16日	□ANGELOQUE ETOILES(RPG)	KOEI	7140日元
16日	□ANGELOQUE ETOILES PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
16日	□战国无双 猛将传(ACT) Hit	KOEI	4494日元
16日	□战国无双 PREIMUM PACK(ACT)	KOEI	10290日元
16日	□战国无双 TREASURE BOX(ACT)	KOEI	9240日元
16日	□职业棒球SPIRIT 2004 CLIMAX(SPG)	KONAMI	7140日元
16日	□网球王子 结成最强队伍吧!(SLG)	KONAMI	7140日元
16日	□皇牌空战 4 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	2800日元
16日	□WILD ARMS ALTER CODE : F PlayStation 2 the Best(RPG)	SCE	2800日元
16日	□FINAL FANTASY XI 普罗玛斯亚的咒缚 (RPG)	SQUARE ENIX	4179日元
16日	□FINAL FANTASY XI ALL IN ONE PACK 2004(RPG)	SQUARE ENIX	8190日元
16日	□兔-野性之斗牌-THE ARCADE 山城麻雀编(TAB)	TAITO	5040日元
16日	□首都高BATTLE 01 PlayStation 2 the Best(RAC)	元气	2800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.62 THE SUPER PUZZLE DOBBLE DX(SLG)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.63 水着!水泳大会(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□DOBULE REACTION!PLUS(ACT)	DATAM POLYSTAR	6090日元
22日	□MEINE LIEBE 优美记忆(AVG)	KONAMI	7140日元
22日	□AIR FORCE DELTA Blue Wing knights(KONAMI THE BEST)(STG)	KONAMI	2940日元
22日	□来麻雀吧!2 KONAMI 殿堂COLLECTION(TAB)	KONAMI	1890日元
22日	□TALES OF SYMPHONIA(RPG) Hit	NAMCO	7140日元
22日	□PATISSIER的小猫 初恋是草莓味 (AVG)	PIONESOFT	7140日元
22日	□PATISSIER的小猫 初恋是草莓味 (初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
22日	□Formula One 2004(RAC)	SCE	6090日元
22日	□樱大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士(ACT)	SEGA	7140日元
22日	□METAL SLUG 4(ACT)	SNK PLAYMORE	7140日元
22日	□钢之炼金术师 红色炼金药之恶魔 (ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
22日	□涂鸦王国2 魔王城之战(ETC)	TAITO	7140日元
22日	□剑豪3(ACT)	元气	7140日元
30日	□Love Songs ADV 双叶理保14岁 夏 (AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	□KERORO军曹 MERUMERO BATTLE ROYALE(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	□火影忍者NARUTO ULTRAMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	□SLOTER UP CORE4 小多激打!实战PACHISLOT我的主义(ETC)	DRIT	4515日元
30日	□FRIENDS 青春光辉 (AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
30日	□DESIRE(AVG)	INTERCHANNEL	6090日元
30日	□美少女梦工场2(SLG)	GENX	6090日元
30日	□BROKEN SWORD 沉睡龙传说 (ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
30日	□W Wish (AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
30日	□W Wish 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8820日元
30日	□强袭机甲部队 攻击直升机战记(STG)	TAITO	7140日元
30日	□蜘蛛侠 2(ACT)	TAITO	7140日元
30日	□SNDBAD ADVENTAGE 本加奈子如何?(AVG)	日本AMUSEMENT放送	5040日元

10月

6日	□宇宙战舰大和号 艾丝干迪的追忆(SLG)	BANDAI	7140日元
7日	□月在东升 日在西升 Operation Sanctuary (AVG)	ALCHEMIST	7140日元
7日	□机动战士GUNDAM SEED 没有终结明日(STG)	BANDAI	7140日元
7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
7日	□BOMBERMAN BATTLES(ACT)	HUDSON	6279日元
7日	□FINAL APPROACH(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
7日	□FINAL APPROACH 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
7日	□烙印战士 千年帝国之魔篇 圣魔战记之章(ACT)	SAMMY	7329日元
7日	□烙印战士 千年帝国之魔篇 圣魔战记之章BRANDED BOX 烙印之章 (ACT)	SAMMY	10479日元
14日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.16 VIRTUA FTGHTER 2(FTG)	3D AGES	2625日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.19 AKAGI 阴阁中降下的天才 (AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.20 LOVE MAHJONG(TAB)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.64 THE SPLATTER ACTION(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.65 THE 强尸危机(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□HITMAN: CONTRACT(AVG)	EIDOS INTERACTIVE	6090日元
14日	□火暴狂飚3 分解(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□决战 KOEI 定番SERIES(SLG)	KOEI	价格未定
14日	□三国志7 KOEI 定番SERIES(SLG)	KOEI	价格未定
14日	□河童饲养方法 How to breed kappas(ETC)	KONAMI	7140日元
14日	□大脱走 THE GREAT ESCAPE (ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
14日	□召来浪漫茶房(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
21日	□DRIVER 3(RAC)	ATARI	价格未定
21日	□Tim Burton's Nightmare before Christmas 布基的反击(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□EA BEST HITS MEDAL OF OWNER RISING SUN(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
21日	□喜欢也无话可说!!-RAIN- Sukisyo! Episode#03(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
21日	□COOL GIRL KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□FIRE FTGHTER F.D. 18 KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□心跳回忆 Girl's Side KONAMI 殿堂COLLECTION(SLG)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影2 KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□潜龙谍影2 SUBSTANCE KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
21日	□皇牌空战5 - THE UNSUNG WAR-(STG)	NAMCO	7140日元
21日	□AKAITO(AVG)	SUCCESS	7140日元
21日	□Lapucelle 光之圣女传说 开始了2周目(SLG)	日本一SOFTWARE	2940日元
28日	□To Heart 2(AVG)	AQAPLUS	7140日元
28日	□To Heart 2 初回限定版(AVG)	AQAPLUS	8379日元
28日	□To Heart 2 限定DX PACK(AVG)	AQAPLUS	10479日元
28日	□Stella Deus(SRPG)	ATLUS	7329日元
28日	□波子与猫(PUZ)	BANDAI	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□史莱克2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
28日	□ARMORED CORE:NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	6090日元
28日	□Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
28日	□Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
28日	□往北去 Diamond Dust(HUDSON THE BEST)(AVG)	HUDSON	3990日元
28日	□往北去 Diamond Dust + Kiss is Beginning(AVG)	HUDSON	7140日元
28日	□SENTINMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元
28日	□SuperLite2000 SERIES 恋爱AVG Ever17 the out of infinity (AVG)	KID	价格未定
28日	□J LEAGUE WINNING ELEVEN 8 ASIA CHAMPIONSHIP (SPG)	KONAMI	7329日元
28日	□看我的龙吧 PRIDE OF THE DRAGON PEACE(ACT)	SCE	6090日元
28日	□HARD LUCK(ACT)	SPIKE	7140日元
28日	□SuperLite 2000 恋爱ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-Tremium Edition(AVG)	SUCCESS	2100日元
28日	□必杀PACHINKO STATION V9 PINK PANZER(ETC)	SUNSOFT	价格未定
28日	□乐胜!PACHI ROLL 富豪2 DEKADAN 十字架(ETC)	TECMO	价格未定
下旬	□苍色一片......(AVG)	IDEA FACTORY	7140日元
下旬	□苍色一片......限定版(AVG)	IDEA FACTORY	9240日元

11月

3日	□DOKAPON THE WORLD(TAB)	ASMIK ACE ENTERMENT	7140日元
3日	□SD GUNDAM FORCE 大决战!次元海贼DE SKULL(ACT)	BANDAI	6090日元
3日	□大人的GIRL 雀 您的跳满!(JALECO the BEST)(ACT)	JALECO	2940日元
4日	□新魂斗罗(ACT) Hit	KONAMI	7329日元
11日	□双恋(AVG)	MEDIA WORK	7140日元
11日	□双恋 初回限定版(AVG)	MEDIA WORK	10290日元
11日	□SNK Best Collection METAL SLUG 3 (ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
11日	□SNK Best Collection 拳皇 2000(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
11日	□EA BEST HITS DEF JAM VENDETTA(SPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
18日	□名侦探柯南 大英帝国的遗产(AVG)	BANDAI	7140日元
18日	□MAGNACARTA(RPG)	BANPRESTO	7329日元
18日	□MADDEN NFL SUPERBALL 2005(SLG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
18日	□西风狂诗曲 BEST COLLECTION(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
18日	□SUPER VALUE 2800 上海 三国牌斗仪 (TAB)	SUNSOFT	价格未定
18日	□TOM CLANY SERIES GHOST RECON JUNGLE STORM(ACT)	UBI EYESOFT	价格未定
25日	□片神名 丧失因果律 初回限定版(AVG)	ALSHEMIST	7140日元
25日	□假面超人 BLADE(ACT)	BANDAI	价格未定
25日	□雷朋三世 哥罗布斯的遗产被红色染血(ACT)	BANPRESTO	价格未定
25日	□SLOTTER UP MANIA 5 喜欢雷朋!主角是钱型(ETC)	DORASU	价格未定
25日	□中华雀士 天和降临(TAB)	GENEX	价格未定
25日	□中华雀士 天和降临 COLLECTORS EDITION(TAB)	GENEX	价格未定
25日	□天空断罪 SKELTER+HAVEN(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
25日	□MEN AT WORK!3 爱情与青春的HUNTER 学园(RPG)	KID	价格未定
25日	□MEN AT WORK!3 爱情与青春的HUNTER 学园 初回限定版(RPG)	KID	价格未定
25日	□TECMO HIT PARADE(ACT)	TECMO	价格未定
25日	□EXCITING WRESTLING 5 YUKE'S the Best(SPG)	YUKES	价格未定
未定	□THE RAMBLE FISH(ACT)	SAMMY	价格未定
未定	□RACING BATTLE C1 GRAND PREIX(RAC)	元气	7140日元

12月

9日	□VISTORY WINGS ZERO PILOT SERIES(STG)	SAMMY	价格未定
16日	□VIEWTIFUL JOE 2 黑墨林之谜 (ACT)	CAPCOM	6980日元
未定	□ULTRAMAN FTGHTERING EVOLUTION(ACT)	BANPRESTO	价格未定
未定	□川钓 WONDER JOURNEY(SPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元

2004年内

秋季	□THE KING OF FTGHTERS 2003(FTG)	SNK PLAYMORE	7140日元
冬季	□决战III TRESURE BOX(SLG) 超人气	KOEI	价格未定
冬季	□潜龙谍影3:SNAKE EATER(ACT)	KONAMI	7329日元
冬季	□潜龙谍影3:SNAKE EATER PREMIUM PACKAGE(ACT)	KONAMI	13440日元
冬季	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻!(暂称)(AVG)	PIONESOFT	7140日元
冬季	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻!(暂称)(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
冬季	□魔王记 -PROJECT ALTERED BEAST-(ACT)	SEGA	价格未定
冬季	□爆封 SLASH!KIZNA 岚(ACT)	SCE	价格未定
冬季	□DRAGON QUEST AND FINAL FANTASY in 幸运 STREET(TAB)	SQUARE ENIX	价格未定
冬季	□TOM CLANY SERIES RAINBOX SIX 3(STG)	UBI EYESOFT	价格未定
冬季	□NATURAL 2 -DUO 樱色季节 (AVG)	角川书店	价格未定
未定	□夏色 星屑的记忆 (AVG)	PRINESS SOFT	7140日元
未定	□夏色 星屑的记忆 初回限定版(AVG)	PRINESS SOFT	8190日元

2005年1月

未定	□Another Century's Episode(ACT) Hit	BANPRESTO	价格未定

2005年内

春季	□KILLER 7	CAPCOM	价格未定
春季	□幻星神 JUSTY RISER 装着!地球之战士们(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定
春季	□RADIATA STORIES(RPG) Hit	SQUARE ENIX	价格未定
未定	□GUSARD REVOLUTION 缠在我们身上的怨念 (AVG)	KID	价格未定

发售日未定

	□魔界小金毛(暂称)(未定)	BANDAI	价格未定
	□Y's III WANDERERS FROM Y's (ARPG)	TAITO	6090日元

GAME 科技风

DREAMCAST

9月

22日	□PATISSIER的小猫 初恋是草莓味 (AVG)	PIONESOFT	7140日元
22日	□PATISSIER的小猫 初恋是草莓味 (初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

10月

28日	□BALDR FORCE X(ACT)	ALCHEMIST	7745日元
28日	□水月-迷心-(AVG)	KID	7140日元

2004年内

冬季	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻!(暂称)(AVG)	PIONESOFT	7140日元
冬季	□ANGLE WISH 对你的微笑献吻!(暂称)(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

发售日未定

	□Lien 停不了你的歌声 (AVG)	KYARARA	7875日元

GAME 科技风

X-BOX

9月

22日	□SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(FTG)	SNK PLAYMORE	5040日元
22日	□METAL SLUG4(ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
23日	□PHANTOM DUST(ACT)	MICROSOFT	6090日元
30日	□FULL SPECTRAM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	6825日元

10月

7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
7日	□DEAD OR ALIVE ULTIMATE(FTG) Hit	TECMO	9240日元
14日	□HITMAN CONTRACT(ACT)	EIDOS	价格未定
28日	□STREET FTGHTER ANNIVERSARY COLLECTION(FTG)	CAPCOM	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□PSYVARIAR2 Extend Edition (STG)	SUCCESS	5040日元

11月

11日	□光环2(STG) Hit	MICROSOFT	7140日元
11日	□光环2 LIMIT EDITION Xbox Live 同捆版(STG)	MICROSOFT	9975日元
18日	□BLINX 2 -BATTLE OF TIME & SPACE-(ACT)	MICROSOFT	5040日元
18日	□FATAL FRAME II CRISMON BUTTERFLY(AVG)	TEMCO	价格未定

12月

16日	□罪恶装备 ISUKA(FTG)	ARK SYSTEM WORK	5040日元

2004年内

冬季	□Def Jam FTGHT OF NEWYORK(暂称)(SPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
冬季	□ULTRA PUZZLE BOBBLE ONLINE(PUZ)	TAITO	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

9月

30日	□ZOID VS 3(RPG)	TOMMY	7140日元

10月

14日	□KURURI SQUASH(ACT)	任天堂	3800日元
28日	□马里奥网球GC(暂称)(SPG)	任天堂	5800日元

11月

18日	□马里奥聚会6(ACT)	任天堂	价格未定

12月

16日	□VIEWTIFUL JOE 2 黑墨林之谜 (ACT)	CAPCOM	6980日元

2004年内

冬季	□Def Jam FTGHT OF NEWYORK(暂称)(SPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
冬季	□BOBOBO-BO BO-BOBO 脱出HAJIKE ROYALE(ACT)	HUDSON	价格未定

2005年内

春季	□KILLER 7(AVG)	CAPCOM	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

9月

16日	□妖妖怪 翡翠 (RPG)	任天堂	4800日元
22日	□ANGEL COLLECTION 2 - 成为模特儿吧 -(SLG)	MTO2	5040日元
22日	□ADVANCE GUARDIAN HEROS(ACT)	TREASURE	5040日元
22日	□DAN DOH!!飞吧!胜利的SMILE SHOOT!!(ACT)	TAKARA	5040日元
24日	□TWIN SERIES(1) GAME(1) 打扮公主EX GAME(2)恋爱占卜大作战(ETC)	CULTUREBRAIN	5040日元
24日	□大众软件SERIES 大众的将棋(TAB)	SUCCESS	3654日元

10月

1日	□逆转裁判3 Best Price(AVG)	CAPCOM	价格未定
7日	□火炎之纹章 圣魔之光石(暂称)(SLG) Hit	任天堂	4800日元
16日	□回转 MADE IN WARIO(ETC)	任天堂	4800日元
21日	□战斗员 从山田开始(ACT)	KIDS STATION	价格未定
21日	□F-ZERO CLIMAX(RAC)	任天堂	4800日元
28日	□燃烧吧!JALECO COLECTION(ACT)	JALECO	5040日元
28日	□生果村的动物们 创造警备的村吧!(SLG)	TDK CORE	5040日元

11月

4日	□真女神转生 DEVIL CHILDREN MESSIAH RISER(RPG)	ROCKET COMPANY	价格未定
4日	□SUPER REAL 麻雀 同窗会(TAB)	ROCKET COMPANY	价格未定
4日	□萨尔达传说 不可思议的帽子(ARPG)	任天堂	4800日元
11日	□KINGDOM HEART CHAIN OF MEMORIES(ARPG)	SQUARE ENIX	6279日元
18日	□METAL SLUG ADVANCE(ACT)	SNK PLAYMORE	5040日元
19日	□海底奇兵 - 新的冒险 -(暂称)ACT)	YUKES	5040日元

12月

2日	□SYLVANIAN FAMILIES 成为时装设计师!(AVG)	EPOCH社	5040日元
2日	□洛克人 EXE 5 TEAM OF BLUES(SLG)	CAPCOM	价格未定
2日	□洛克人 EXE 5 TEAM OF KERNAL(SLG)	CAPCOM	价格未定
未定	□幻星神 JUSTY RISER 装着!地球之战士们(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定

2004年内

冬季	□魔界小金毛 叫吧!友情电击2(ACT)	BANPRESTO	价格未定

发售日未定

	□YOSHI的万有引力(暂称)(ETC)	任天堂	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S r l Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA, 2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved ©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

作为著名足球游戏的新作"WE8"，自推出以来便尽显其王者的风范，销量一直飙升，目前已经接近80万，看势头很快就能突破100万了。说到销量，其实近一段时期卖得最好、最挣钱的游戏应当是"迷你FC系列"。虽然没有那种动辄几十万的销量，但差不多每一款都能达到两三万，综合整个系列的数字，成绩绝不容忽视。再加上是复刻，厂家利润高，相信这股所谓的"怀旧风"还将继续吹下去。追求商业利润无可厚非，不过老是抱着过去不放这一点是否有利于发展，就只有靠厂家自己去思考了。

读者票数截至9月9日

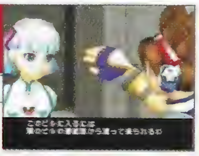
劲GAME人气榜 TOP 10

虽然人气榜的前两位仍然被《WE8》及《幻水IV》占据，不过后面的第3至5位已经起了变化。之前所推出的3个游戏《VR战士 电脑世纪》、《召唤之夜 铸剑物语2》以及《钢之炼金术师》的销量均全线上升，纷纷打入前5名。

NO.1 世界足球 胜利十一人8
PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元
前回1　本 427　2198 累

NO.2 幻想水浒传IV
PS2/KONAMI/8月19日/RPG/7329日元
前回2　本 338　1050 累

NO.3 VR战士 电脑世纪
PS2/SEGA/8月26日/ARPG/港币$348元
前回6　本 284　537 累



NO.4 召唤之夜 铸剑物语2
GBA/BANPRESTO/8月20日/RPG/6090日元
前回10　本 267　515 累

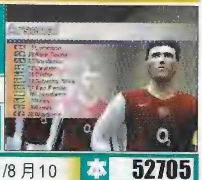
NO.5 钢之炼金术师 梦之狂欢节
PS2/BANDAI/8月26日/FTG/7140日元
前回7　本 221　438 累

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.6	前回3	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	203	3594
NO.7	前回5	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	192	1593
NO.8	前回4	迷惑星人 恐慌制造者	PS2/CAPCOM/8月5日/ACT/7140日元	174	1251
NO.9	前回8	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7月15日/RPG/7329日元	153	1603
NO.10	前回9	天诛 红	PS2/FromSoftware/7月22日/ACT/6800日元	129	1605

上周日本销量榜 TOP 10

不愧是著名的《WE8》，连续两期都取得销量榜第一位，目前的销量已经接近80万，相信突破100万也只是时间的问题。至于大受欢迎的怀旧游戏"《FAMICOM MINI》系列"，其中《超级马里奥兄弟2》、《林克的冒险》和两款《侦探俱乐部》游戏也都打入前十大。

NO.1 世界足球 胜利十一人8
PS2/KONAMI/8月5日/SPG/7329日元
前回1　本 171465　798482 累



名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	52705	52705
NO.3	新	拳皇 极限冲击	PS2/SNK PLAYMORE/8月12日/FTG/7329日元	49505	49505
NO.4	3	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	41732	278916
NO.5	2	传说的斯塔菲3	GBA/任天堂/8月5日/ACT/4800日元	41549	100856
NO.6	新	FAMICOM MINI 林克的冒险	GBA/任天堂/8月10日/ARPG/2000日元	35335	35335
NO.7	新	FAMICOM MINI 侦探俱乐部 消失的继承者 前后篇	GBA/任天堂/8月10日/AVG/2000日元	26613	26613
NO.8	4	FINAL FANTASY I・II ADVANCE	GBA/SQUARE・ENIX/7月29日/RPG/6090日元	25600	196255
NO.9	新	FAMICOM MINI 侦探俱乐部PART II 站在后方的少女 前后篇	GBA/任天堂/8月10日/AVG/2000日元	24668	24668
NO.10	新	东京魔人学园外法帖血风录	PS2/Marvelous Interactive/8月12日/AVG/7329日元	24584	24584

本周日本销量榜 TOP 10

日本游戏销量方面，《幻水IV》刚一登场立刻就超过《WE8》取得第一，而另一款新推出作品《召唤之夜 铸剑物语2》也打入前三名。至于"《FAMICOM MINI》系列"仍有《超级马里奥兄弟2》和《林克的冒险》在10大之内。

NO.1 幻想水浒传IV
PS2/KONAMI/8月5日/RPG/7329日元
前回新　本 179893　179893 累

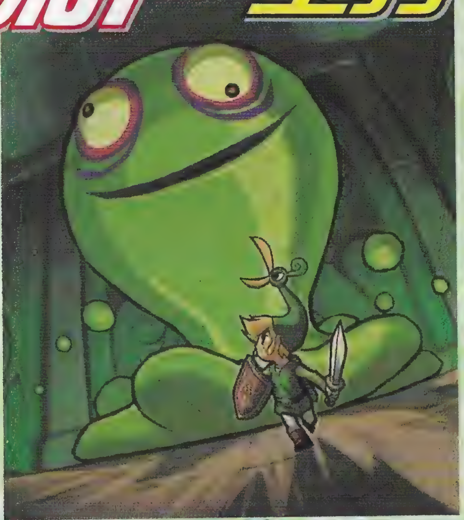
名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	1	世界足球 胜利十一人8	PS2/KONAMI/8月5日/SPT/7329日元	75356	873838
NO.3	新	召唤之夜 铸剑物语2	GBA/BANPRESTO/8月20日/RPG/6090日元	55636	55636
NO.4	2	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2	GBA/任天堂/8月10日/ACT/2000日元	35202	″
NO.5	4	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	23237	303053
NO.6	5	传说的斯塔菲3	GBA/任天堂/8月5日/ACT/4800日元	23143	123999
NO.7	6	FAMICOM MINI 林克的冒险	GBA/任天堂/8月10日/ARPG/2000日元	19660	54995
NO.8	新	枪女 Vol.III	PS2/BANDAI/8月19日/AVG/7140日元	14845	14845
NO.9	8	FINAL FANTASY I・II ADVANCE	GBA/SQUARE・ENIX/7月29日/RPG/6090日元	14452	210707
NO.10	7	POWER PRO小子POCKET1・2	GBA/KONAMI/7月29日/SPG/4179日元	14129	346942

日本主机销量榜

由于"《FAMICOM MINI》系列"的持续热卖，使得GBA SP的销量一直呈上升趋势，甚至比PS2卖得还要多。至于PS2方面，虽然之前有《WE8》的支持，不过销量开始回落，逐渐接近以往的正常水平，目前仍维持在3万左右。

新作主打

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし



GBA	任天堂	11月4日发售预定	A·RPG
游戏人数1人	电池记忆	4800日元	卡带

公开各种游戏画面和开发资料以及制作人访谈

林克的帮手

不可思议的帽子

长得像鸟一样的生物，看到标题画面也就会知道，它就是不可思议的帽子。在游戏中，不可思议的帽子会告诉林克下一个目的地，并说出一些有价值的意见。不可思议的帽子和本作中在海拉尔发生的事件有着很密切的关系。

爱说话的长得像帽子一样的不可思议的生物

看起来还很随便

小英雄林克的大冒险“《塞尔达传说》系列”，如今又在GBA上推出了最新作。而本次的标题为《塞尔达传说 不可思议的帽子》。这次除了公布的游戏画面以外，本刊还将介绍该游戏的开发资料以及制作人访谈。主人公林克在本作中可以通过自由自在地改变身体的大小的方式来进行冒险。变小了以后的他会发现在通常大小的情况下无法察觉到事物和环境，同时在本作中，我们可以发现在狭小环境中也依然存在着独特的生态系统，而在其中生存的精灵也会为了生活而进行各种竞争。

变得比叶子还小

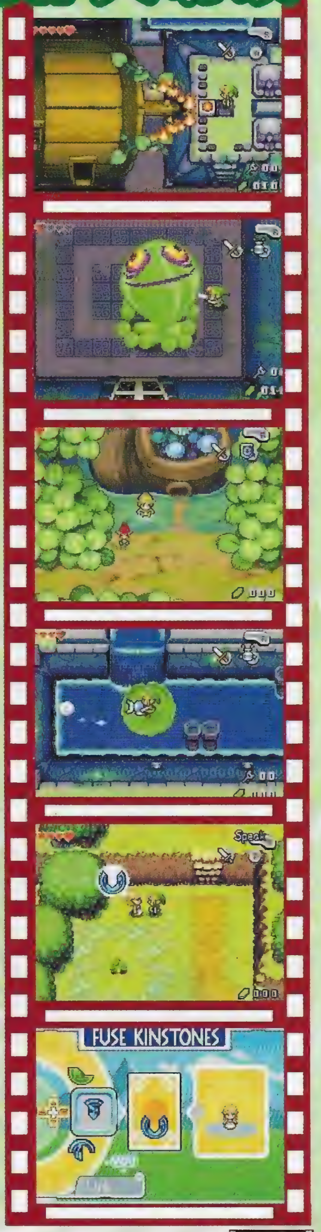
▲林克会变得如此矮小，和身边的叶子、树枝相比的话会一目了然。

在叫做“ENTRANCE”的地方变矮小的林克

本次新作的世界中有很多叫做“ENTRANCE”的场所。林克利用该场所就可以自由地改变其身体大小。比如说通常大小的林克站在株之ENTRANCE上面的话，就会被株表面的空洞吸进去，然后就会变小。

世界各地中各种各样的ENTRANCE

▲利用森林之ENTRANCE变小的林克，落在蘑菇上面。可以发现画面的左边有一个小小的出口。



在森林里发现小妖精 皮克尔族的世界

使用普通大小林克的时候会发现有一些很小的入口，这种入口如果是普通大小的林克是进不去的，但是利用ENTRANCE变小的林克就可以自由自在地通过了。进入入口就会发现里面完全是一个未知的世界，这里是小妖精们科比特生活的小小世界。

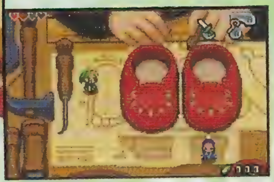
▲冒险森林中的林克。很多地方都必须要变成矮小的林克才能进入的。

发现皮克尔族的村庄！

▶通过用树叶做成的通道，前往皮克尔族的村庄。

利用各种日常物品的科比特们的家

会发生怎样的剧情呢？



▲在鞋垫中找到皮克尔的世界。比较一下矮小的林克和鞋店老板的手。

通常不大留意的地方 如果改变大小的话 风景也变得大不相同

如果林克变矮小的话会发生什么样的事情呢？比较以下的4组画面，借此说明一下其不同之处。由于林克的大小不同，在同样的地方风格会变得完全不一样。比较一下画面中有什么样的变化吧。

▼书架上面竟然有把书当作自己的家的皮克尔族的世界！

▼通常大小的林克来到书店。在这里又发现了通常大小的时候发现不了的秘密。

书店中的皮克尔世界

通常大小的武器店内

发现通常大小的林克的背后有一个小小的通道。现在的林克是无法进入该通道的。快快去找ENTRANCE改变身体大小吧。

在武器店屋顶上的皮克尔世界

变小之后爬上梯子的话，就会来到武器店的屋顶，原来这里是皮克尔的世界。在背景中还能看到武器店的轮廓。

暴雨之下的小林克

▲对矮小的林克来说，每一滴雨滴都是极其危险的。小心不要被雨滴打到。

▲在山中突然下起大雨。通常大小的话没有任何问题……

还存在这样的场面

在林克展开冒险的世界中，皮克尔族的世界只是其中小小的一部分而已，除了皮克尔组世界以外，世界上还存在着各种迷宫以及充满陷阱的洞窟，让我们看一下其中的一部分缩影吧。

◀在迷宫中暴走的手动轨道车。注意观察乘坐在轨道车上的林克的搞笑表情。

▶前往一片漆黑的墓地，必须用灯笼才能看到周围的事物。

通常大小的话可以完全不用理会的小敌人

▲在矮小的林克面前，它就会变为极有威胁性的BOSS级角色，千万不能小看它啊！

塞尔达传说

——“不可思议的帽子”制作人员直击访谈

CAPCOM
藤林秀麿
株式会社CAPCOM第二开发部，曾负责《塞尔达传说 不可思议的木之实》与《塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑》，特别是《4支剑》的监制工作。在本作中，更兼任策划的工作。

自从在FC年代开始，《塞尔达传说》就已经成为了游戏迷心目中的经典系列之一，一款游戏可以卖个满堂红，实在是一件不容易的事情。而在今年5月，于洛杉矶举行的E3展上，任天堂公布了《塞尔达传说》的最新作——《塞尔达传说 不可思议的帽子》。

这次找来任天堂和CAPCOM的开发人员进行直接访问，相信读者在看完本次的访谈之后，应该会对《塞尔达传说 不可思议的帽子》有多一些的认识吧！

任天堂·青沼英二
任天堂株式会社，情报开发本部，制作部，制作课课长代理。曾任《塞尔达传说 梅祖拉的面具》的监制，由《塞尔达传说 4支剑》开始，成为《塞尔达传说》系列的制作人。

——本作和《塞尔达传说 不可思议的果实》与《塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑》一样，是由CAPCOM负责开发工作的一部作品，那么最初是怎样确立故事主题的呢？

藤林：这是在GBA上开发的“《塞尔达传说》系列”作品，而本次制作主题是使用一直以来从未有过的表现手法，使之有着CAPCOM游戏的特色与结构。

——从现在的设计草稿看来，虽然是“《塞尔达传说》系列”，但好像感觉有种不可思议的世界观。

藤林：在《塞尔达传说》系列”的制作上，最重要的就是必须有一个主题。在有主题的基础上我们才可以设定这次的冒险舞台，以及林克展开的冒险等。就好像在《不可思议的果实》之中，就以春夏秋冬作为主题一样。本次CAPCOM所要考虑的是在2D画面素质的前提下尽量做得细致，要在细腻之中能够带出角色充满活力的形象。在思考充满发展空间的《塞尔达传说》新作之时，也同时会想到不同的制作方向。林克可以进入一般的冒险世界，也可以走到一个微缩的世界之中。

青沼：本次公开的设计草稿，纯粹是按照GBA的2D机能而绘画出来的草稿。在木桶之中有着一些小生物和矮小的林克。在一般家具夹缝中的狭窄通道，往往便是通往另一未知世界的。当看到这里之时，我相信玩家便会想到这一定会是一款非常有趣的游戏。

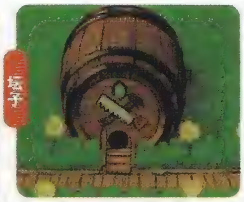
——这次林克变得很小巧，而看到的事物也会完全不同，这就是本作之中的冒险吗？

青沼：是的。以前的“《塞尔达传说》系列”都是以两个不同的世界——“光”和“暗”而开始。而本作的主题是小巧，林克经过变小的过程后将发现通常无法察觉到的新鲜东西。这就是本作的主题。

藤林：制作《不可思议的木之实》和《4支剑》的时候，自己的脑海里已经架构好了海拉尔的形象。所以本次打算在不改变海拉

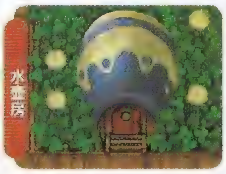
设定草稿1　科比特

本作中林克可以随时改变自己的大小，所以能够以普通或矮小两种视点来展开故事。而矮小的时候还可以遇到小精灵科比特，他们喜欢带帽子，并穿着用叶子制成的衣服。在故事中，他们以什么样的方式和主人公打交道呢？



◀ 科比特的初期设定草稿图。虽然看不出任何表情，但是从他的眼睛和突出的耳朵可以判断出是一种非常可爱的小精灵。

▶ 科比特生活在世界的各个地方 在衣柜的夹缝中也能看到他们的小镇。



▲地图画面的缩略图。生活中科比特利用坛子、壶等各种物品作为自己的家。

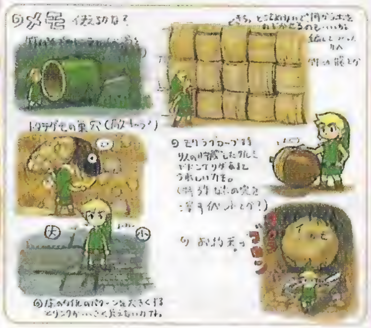
设定草稿 2　科比特世界

只有具备单纯之心的小孩才能看得到的科比特世界。林克展开冒险的世界中有很多进入科比特世界的入口。在此介绍科比特世界的设定草稿。

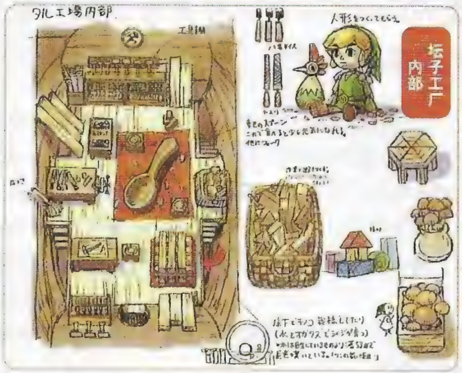
▲这是在本次的访谈中提到过的屋顶。屋顶的横梁部分就是科比特的生活空间。而在横梁下面是正常大小的房间。

在宝箱和衣柜之间发现了一个小小的入口!

◀没想到这种地方还有门，而且利用夹书的绳子能爬上书柜。真佩服制作人的想象力!



▶这幅设定草稿设定得非常细致。本作可以说是从企划阶段开始就如此用心地制作的。



▲通常大小情况下的小敌人，如果林克变矮小的话，敌人就会成为BOSS级的体形了。

尔的这种原始面貌的前提下研究“表”和“里”，并使“光”和“暗”这两种要素体现在大与小的比较上。

青沼：到目前为止的“《塞尔达传说》系列”每一作都是以不同的标题来展现全新的世界观。说实话，这个制作过程实际上很艰苦。而且我们还要保留传统的《塞尔达传说》的要素，如果太离谱的话肯定会被玩家骂。在最初阶段，产生烦恼的时候CAPCOM却提出了一个很好的构想。

藤林：经过不断的思考，终于进入策划阶段的过程中，而最终变成了现在的设计草稿。当然，也有赖于设计师们的努力绘制。

青沼：事实上，我们在事前没有制作任何图像方面的准备，一开始便是根据实际游戏的资料进行制作的。当看到CAPCOM提供的这些图像时，我们感到很有魅力。他们可以说是完美地做出了忠实于“《塞尔达传说》系列”风格的图像，非常有说服力，好像是实际存在着一样，最后便是将这些形象代入到2D的世界之中。

矮小的林克所遇到的小精灵

——与矮小的林克相遇的小精灵是赫比特吗？

青沼：本作中的小精灵并不是赫比特，而是科比特。

——将“大与小”作为主题的本作，该主题将会直接影响到游戏的乐趣吗？

青沼：是的。在迷宫中有时候变大，又有时候变小。比如包括进入小迷宫的时候要把林克变矮小等各种变化，而有些谜题也是必须要变小才能解开的，而有些谜题则是通过变大和变小相结合的方法才能解开。和以往的系列作品的解谜方式不同，会使玩家感觉到以往的系列中体验不到的乐趣。

——那么林克以什么样的方式来改变自身的大小呢？

藤林：游戏中的各个地方都存在着叫做ENTRANCE的地方，在这个地方就可以随时改变自身的大小。而找出这种地方也是游戏中的乐趣之一。

——也就是说找出这个地方以后，就要考虑变小或是变大，甚至是不改变原貌，是吗？

藤林：如果发现了以通常大小比例的林克无法通过的小洞口或者阶梯，那就说明附近有ENTRANCE。反过来说，如果发现了ENTRANCE，那就要仔细观察附近有没有这样的小洞口或者阶梯了。

青沼：所以说玩家不同去为要不要变小而烦恼，只要发现ENTRANCE的话，相信附近肯定有小洞口。进入微缩世界后就能发现和原来的世界完全不同，保证令玩家感到非常惊奇。

发生在小世界
未知的冒险空间

青沼：（打开一个文件）看这里。

——这是房间的屋顶和横梁的部分吧？（设定草稿2）

青沼：横梁上面有林克和一个小精灵，看到了吗？同时还能看到房间内的风景。其实这是实际游戏画面的放大图。

藤林：我们本次为了制作一款向3D风格靠拢的2D游戏而下了一番功夫。

青沼：房间中央的书摊上有一个小阶梯。变小之后爬上阶梯的话就能到达屋顶的横梁。

——通常大小的林克和矮小的林克的视点应该是完全不同的吧？所以林克矮小的时候才能做出这样的效果啊。

青沼：是的。下面的房间就是“《塞尔达传说》系列”中很普通的一个房间。林克变小以后爬横梁的话就会发现如此微妙的风景。

——这样的要素应该还体现在游戏世界中的其他地方吧？

青沼：我觉得能把这些细节部分做得如此精细的CAPCOM设计人员实在是太厉害了。因为是他们给《塞尔达传说》的世界创造了另外一种可能性。

“不可思议的帽子”到底是什么？

——游戏的副标题是“不可思议的帽子”。那么不可思议的帽子到底是什么东西呢？

藤林：: 本作中它会起着很重要的作用。实际上它是一种生物，长得像帽子造型一样的生物。由于某种原因与林克相遇，并共同冒险。游戏中它会给林克许多帮助。此外，它还具备了一种特别的力量，并会直接影响游戏中的冒险。

——是一个很重要的角色吗？

藤林：是的。和剧情发展也有着密切的关系。

迷宫中存在着很多活用新道具的陷阱

——以往的“《塞尔达传说》系列”都是以攻关迷宫来发展剧情的游戏，听说本次有不少新增的道具，而且攻关迷宫时需要使用到这些道具吗？

青沼：是的，制作《塞尔达传说》新作的时候，新道具的创造是一件比较令人头疼的事情。本次的新作中收录了不少的新道具，其中还有一些有趣的道具呢。

请从开发者的角度为FANS说一句话

——从开发者的角度来看，本次新作有哪些要素值得推荐给玩家呢？

藤林：我们的目标就是制作出不输给3D画面的GBA上超级2D游戏！采用最先进的技术，使其成为目前最顶尖的2D游戏，所以希望各位玩家多加期待。

青沼：游戏中作为NPC登场的狗和猫，林克在普通大小的情况下和矮小的情况下接近这些动物的时候，它们对林克的反应都会有所不同。本作在这些细节方面确实下了一番功夫，游戏发售以后希望玩家多去留意一下这些动物们的不同反应。

——游戏的发售日是11月4日，没错吧？

青沼：: 现在只剩下关于游戏的BUG调整问题。从目前的进展来看，11月4日就是确定的发售日。

——这是最后一个问题了，听说按照惯例开发完成《塞尔达传说》新作的最后一个阶段，就是由“《塞尔达传说》系列”之父的宫本茂先生亲自审查。这个步骤已经通过了吗？

青沼：预定本月（9月）中旬请宫本茂先生进行最后的审查，如果没有他的批准这款游戏是不能发售的。所以请藤林先生贿赂一下宫本茂先生吧（笑）。

藤林：这个嘛……我早就已经安排好了（笑）。

——本作《塞尔达传说 不可思议的帽子》应该可以说是两位制作人的自信之作吧。

藤林：是的，所以希望各位“《塞尔达传说》系列”FANS和其他游戏玩家热切期待。

青沼：强力推荐本次的《塞尔达传说 不可思议的帽子》。

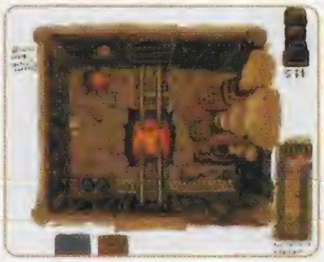
本作《塞尔达》追求了2D画面全新的表现，而更加加强了其探索的乐趣。（藤林）

请回归童心，并以纯粹的游戏感情来对待本作《塞尔达传说 不可思议的帽子》，那么等待你的将是心跳的冒险！（青沼）

设定草稿3　迷宫

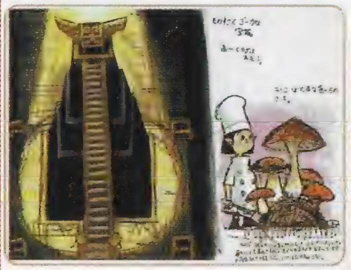
作为“《塞尔达传说》系列”不可缺少的要素之一——迷宫，当然在本作中也依然存在。而且本作中的迷宫还存在着很多只有矮小的林克才能解开的谜题，相信会使玩家体验到新鲜与惊喜的感觉。

▶这是利用水流来回转的水车，首先应该要找出改变水流的装置。



还会出现比较怀旧的怪兽！

▶在黑暗中闪闪发亮的宝石，在本作中会起什么样的作用呢？



豪华预约特典公布！

与“机战系列”一贯的风格相同，BANPRESTO公布预约《超级机器人大战 原创世纪2》的玩家，将可以得到内容丰富的赠品。在这一次的预约特典中将有收录了宫武一贵等人的机械设定画、河野たち子的角色设定画等资料的设定资料集。同时还附赠一张DVD，内容有之前公布过的OVA版“原创世纪”的影像特报和Special特典影像等。看来FANS又要一边咒骂一边攒钱了。

官方资料集＆DVD！

新的战斗即将开始！

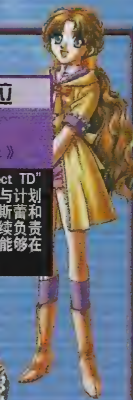
驾驶员 Pilot

艾阨斯・道格拉斯

初次登场作品

《第二次超级机器人大战α》

参与恒星间航行计划“Project TD”的测试驾驶员。好胜心强却有些少根筋，为了成为宇宙飞行员而努力锻炼自己。第一次在“OG系列”登场。

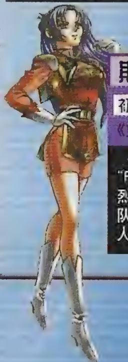


茜格米・塔卡格拉

初次登场作品

《第二次超级机器人大战α》

恒星间航行计划“Project TD”程序开发组主任。DC解体后与计划负责人菲利奥、测试驾驶员斯蕾和艾阨斯一起被连邦军接受继续负责计划的进行。头脑冷静，经常能够在特殊情况下作出正确的判断。

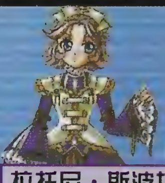


斯蕾・布勒斯蒂

初次登场作品

《第二次超级机器人大战α》

与艾阨斯同为恒星间航行计划“Project TD”的测试驾驶员，性格刚烈对敌人决不留情，实力位居同组队员之首。实际上她正是计划负责人菲利奥的妹妹。



拉托尼・斯波坦

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪》

来自连邦军特别组织“SCHOOL”的驾驶员。虽然驾驶P-T的实力与战斗能力都相当出色，但自己的内心被封闭，感情受到最大限度的抑制。

NEW

YSF-33-2 卡利奥

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪2》

恒星间航行计划“Project TD”所开发制造的“77系列”的其中一机。作为“77系列”完成机“β”的试作机代号为“β镁”。白色为艾阨斯机（4号机），红色涂装为斯蕾机（1号机）。

▶作为最先进的机型，拥有极高的运动性与机动性。

▲根据驾驶者的能力，机体能发挥出超强的战斗力！

驾驶员 Pilot

斐川谅斗

初次登场作品

《超级机器人大战α》

性格内向心地善良的少年，L5战役后，同恋人丽欧一起回到玛欧・因达斯托利社继续协助修克拜因MK－Ⅲ等机体的开发。

丽欧・梅隆

初次登场作品

《超级机器人大战α》

隶属于连邦军的PT驾驶员，性格开朗，富有正义感。坚持原则喜欢据理力争。目前正与父亲和谅斗一起在玛欧・因达斯托利社开发新型机体。

达斯克・辛格基

初次登场作品

《超级机器人大战α》

连邦军战舰・飞龙改所属驾驶员。性格比较轻浮是典型的乐观主义者，坚信自己拥有强运并自称胜负师。头脑灵活，对事物拥有很强的洞察力。L5战役后半年，随飞龙改回归地球圈。

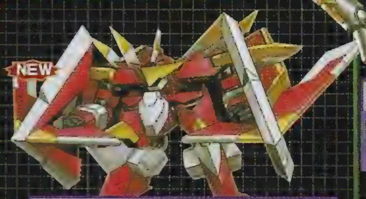
莱欧娜・卡修黛伊

初次登场作品

《超级机器人大战α》

与达斯克同为飞龙改所属驾驶员。性格冷静，拥有极强的自尊心，作为驾驶员技术一流。原先隶属殖民地统合军亲卫队，与达斯克等人相遇后便来到飞龙改。L5战役后与达斯克等人一起前往伊卡洛斯基地，半年后随飞龙改返回地球圈。

机体 Unit



NEW

GS-01D 基刚斯克特・顿罗

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪2》

对异星人战・舰队防御用PT基刚斯克特的改进型机体。将基刚斯克特个关节部位大幅强化并提升了机体格斗战的能力。同时由于能够展开“G领域”，因此防御力也有所上升。

◀以异星人战・舰队防御为目的而开发设计的机体。

▲▶装备在两腕的部件可以发动超高电流攻击。

RTX-011AMG 修克拜因GUNER

初次登场作品

《超级机器人大战α》

L5战役后开发制造的修克拜因MK－Ⅲ装备强化部件“AM GUNER”后的炮击战形态。不仅增加了机动力与航程，还大幅提升了MK－Ⅲ的攻击力。

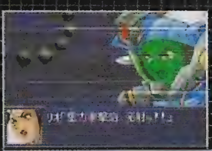
▲▶远距离炮击战用修克拜因GUNER。

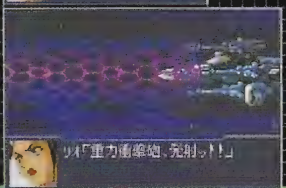
AMG-01 AM GUNER

初次登场作品

《超级机器人大战α》

与修克拜因MK－Ⅲ同时期开发的炮击战专用AM部件。原本是为了弥补R-1续航距离短这一不足而设计开发的，但最终被改造为MK－Ⅲ专用部件。在本作中，AM GUNER不仅可以作为强化部件与MK－Ⅲ结合，同时还能够作为支援用战斗机单独使用。





◀即可以作为强化部件又可以作为支援机单独使用。

▶驾驶员当然还是布列托。

SRG-03-1 古伦加斯特参式

初次登场作品

《第二次超级机器人大战α》

L5战役后根据已经解冻的SRX计划而开发出的“古伦加斯特系列”最新型机。同一型号共有三架，但装备不同。

新作主打

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

GBA	BANPRESTO	今冬发售预定	S·RPG
游戏人数1人	卡带	价格未定	电池记忆

机战FANS注意了！BANPRESTO的《超级机器人大战 原创世纪2》终于又有新情报公布了。在“OG2”中将会加入“魔装机神系列”的主角安藤正树和他的女友琉妮，虽然其他角色是否加入还未知，但正树的宿敌白河愁想必应该以敌方BOSS的身分登场吧。

全新原创机体登场！

作为“《超级机器人大战》系列”新的旁支，以曾在各机战游戏中登场的原创角色以及原创机体为主的“OG”一经推出就受到了很多机战迷的认可和欢迎。为此BANPRESTO决定在今年推出其续作《超级机器人大战 原创世纪 2》。本代将收录从GB版《第二次超级机器人大战》到PS2版《第二次超级机器人大战α》的所有原创角色及原创机体。目前已知出场人数达23名，而登场的原创机体包括机战FANS所熟知的修克拜因、古伦加斯特、龙虎王等机体，同时大受欢迎的“魔装机神系列”也会在本作中出现，“OG2”确实值得玩家期待！

机体 Unit

YAM-007·1 阿斯特利奥

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪 2》

恒星间航行计划“Project TD”所开发制造的高机动机体。本机属于开发计划中“77系列”的增强型，在强化了装甲的同时还拥有高火力、高机动性和高运动性。

▲能够变形为高机动形态的阿斯特利奥拥有十分强大的火力。

▲▶阿斯特利奥变形为高机动形态向敌人发动特攻！

XAM-007S 菲阿利奥

初次登场作品

《超级机器人大战 原创世纪 2》

受利克赛多公国的委托，通过改造·小型化阿斯特利奥的实验机开发而成的小型机体。整个开发过程都得到了利克赛多公国的资金援助。

◀作为拉托尼专用机的菲阿利奥。机体造型与攻击方式都非常独特。

驾驶员 Pilot

安藤正树

初次登场作品

《第二次超级机器人大战》

风之魔装机神赛巴斯塔的驾驶者，热血并且正义感极强经常感情用事。最大的弱点就是不擅长与女性相处，同时还是有名的路痴。在L5战役后为了得到下落不明的白河愁的情报而来到兰里基地……

琉妮

初次登场作品

《第三次超级机器人大战》

法鲁西奥尼的驾驶员，DC总帅的独生女，拥有超于常人的运动神经及反射神经；虽然相貌十分可爱但性格却……。在L5战役后受到基利艾姆的邀请来到外星人的宇宙要塞“WHITESTAR”协助调查。

机体 Unit

▲▶风之魔装机神赛巴斯塔即将召唤出火凤凰！

赛巴斯塔

初次登场作品

《第二次超级机器人大战》

由地底世界拉·基阿斯开发的魔装机神，被称为最强力魔装机神。拥有高机动性的同时火力与装甲都属于中上等，同时也是唯一可以打开异次元的“门”的魔装机。

▲▶ 法鲁西奥尼发动必杀时的大魄力特写。

法鲁西奥尼

初次登场作品

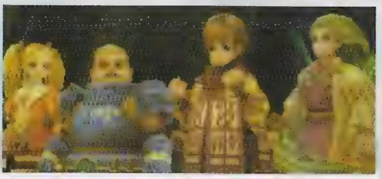
《第三次超级机器人大战》

DC总帅为了自己的女儿琉妮特别制造的“法鲁西奥尼系列”2号机。特点是机体拥有与驾驶员相同的脸部。拥有出色的运动性和较高的战斗能力。

© tri-Ace./SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved.

RADIATA STORIES

[ラジアータ ストーリーズ]



● SQUARE ENIX ● 2005 年春发售预定 ● RPG ● 1 人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.tri-ace.co.jp/ ● 开发：tri-Ace

如果大家玩过 SQUARE ENIX 的《女神侧身像》或“《星之海洋》系列”的话，一定会知道这些出色的 RPG 作品均出自厂商 tri-Ace 之手。最近，tri-Ace 终于宣布将有全新作品面世，以童话故事风格来表现的 RPG《凡人物语》正式发表。究竟这次本作会给玩家们带来怎样的新惊喜呢？

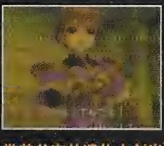
tri-Ace 全新 RPG 大作披露

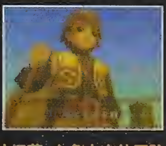
主要角色介绍

杰克 拉索 Jack Russell

年龄：16
身高：168cm

杰克在离兰斯亚达王国不远的苏尼尤村出生，是一位活泼好动的青年，他的父亲就是昔日曾杀龙而被传诵的大将基安·拉普尔，而现在他跟姐姐两人一起生活。在杰克十六岁生日那一天，怀着测试自己的实力和对父亲的憧憬，正式加入了兰斯亚达的骑士团。



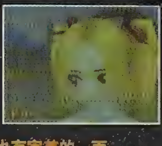


带着父亲的遗物大剑出外闯荡，主角杰克的冒险史由此展开。

列妮 婷芭莱克 Ridley Timberlake

年龄：16
身高：161cm

列妮生于有着北方大鹰称号的名家，是婷芭莱克家的独生女，因此在她年幼时就以成为骑士为目标培养她。在冷漠好胜性格的后面，事实上她的心灵是非常脆弱的，当出现烦恼的事情时总要为找出答案花上一段很长时间。因为某次事端，她将成为故事的重要人物。



平时外表冷漠的列妮也有害羞的一面。

加入骑士团踏出第一步，以成为像父亲般的大人物而努力

为加入王国骑士团而挑战入团测试的杰克，虽然受到女主角列妮的阻挠，不过还是幸运地合格通过测试。之后杰克被委派到格积团长所率领的新设骑士团“桃色猪斗士团”，以见习骑士的身份与列妮一起分配到此。

刚入队便要开始任务！究竟杰克面对怪物时的实力如何？

在骑士团中将会不分日夜地执行任务，杰克应付得来吗？

遇上了劫持老人手持菜刀的哥布林，格积团长能够说服它吗？

被卷入没有选择余地的战争

“凡人物语”是人类和妖精共存的世界，两个势力虽然不能说是和平共处，但总算能在不对立的立场下各自平稳地生活。不过因为一次事件，人类和妖精，以及守护妖精的龙卷入了这次的纷争中。为此而苦恼的杰克，接受了眼面的宿命而开始了真正的故事。

人类与妖精始终无法和平共处吗？

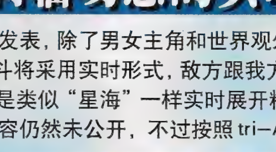
杰克与列妮的关系

一个是梦想成为像父亲那样的骑士而加入骑士团的普通少年，一个是受骑士教育、出身名门的千金小姐。相对杰克开朗乐天的性格，列妮却是个冷漠经常带着烦恼，不论是境遇还是性格都完全相反的两人，因命运的安排而被分配到相同的骑士团。当两个格格不入的人走在一起，会有什么事情发生？会令他们的意向有微妙的改变吗？

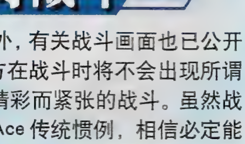
解下丝带的列妮变得更可爱。

充满临场感的实时战斗

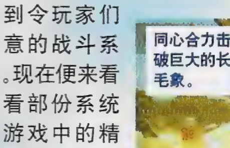
虽然游戏刚发表，除了男女主角和世界观外，有关战斗画面也已公开了。目前所知战斗将采用实时形式，敌方跟我方在战斗时将不会出现所谓的进攻回合，而是类似“星海”一样实时展开精彩而紧张的战斗。虽然战斗系统的详细内容仍然未公开，不过按照 tri-Ace 传统惯例，相信必定能做到令玩家们满意的战斗系统。现在便来看一看部份系统和游戏中的精彩画面吧！



同心合力击破巨大的长毛象。



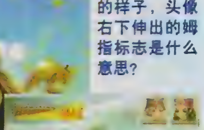
魔导师使用魔法弹来攻击。



列妮的强斧攻击！

画面右方上显示了战斗同伴的样子，头像右下伸出的姆指标志是什么意思？

战斗胜利的姿态。



使出各种连携攻击！

Text:小志幽凉 Design:Siulau

凡人物语

LINK BATTLE SYSTEM

由包括杰克在内的4名同伴，可以根据命令排列出称为“LINK”的阵型。通过不同的“LINK”阵型，可以发挥出各种各样的特殊能力。而“LINK”除了这种用途外，还隐藏着其他秘密吗？

ARROW LINK

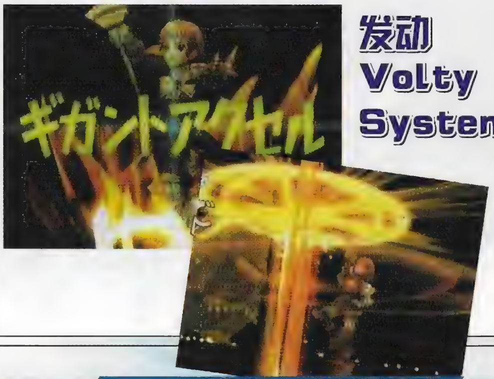
3位同伴听从指挥，排列出像箭般形状的阵形，如此可针对一点做集中攻击。

LIGHT LINK

向横排散开一列攻击敌人的阵形，正如图中所见遇到防御力高的敌人时，以扩散形式包围敌人展开进攻。

VOLTY SYSTEM

在战斗画面左上，带数字的红色能量槽代表体力值，而黄色的则是称为“Volty System”的能量槽。只要在储满的情况下，便能使用比普通攻击更强力的超必杀技，又或是向同伴下达特殊命令等。



发动Volty System!

登场同伴数超过150名！？

在本作中，登场的同伴数目众多，而且他们各自都拥有不同的职业和种族，职业有战士、僧侣、魔法使、盗贼等，而种族则有妖精、哥布林等。配合职业与种族，可以让角色拥有丰富的特技，而且登场的人物数目更达150以上之多，随玩家的喜好组合同伴也是游戏的趣味之一。

将有各种不同职业的同伴登场。

找寻得力的同伴

在世界各地生活的人们，有些将会以杰克同伴的身份登场。虽然此作登场的人物众多，不过部份人物必需要完成特定条件才会成为同伴。当发现了这些人时，认真观察他们的行动，跟他们交谈了解其需要，说不定就能找出打开他们心扉的方法。

寻找值得信赖的伙伴

当发现有烦恼的人时一定要上前帮助。

杰克如何面对不同种族、不同职业的同伴呢？

随时间流逝 各自生活的人们

本作跟其他RPG最不同的地方，是游戏世界的时间观念非常强。除了有白天夜晚之别外，所有人会根据不同的时间做不同的事情，如同活生生的人一样有着自己的生活。当然，由早上到白天、黄昏到晚上等不同的时间，街上的景色也会随着改变，还会有一些如酒场般白天休业的店铺在晚上才营业，可以想像两个时间带所遇到的人物会不同，要找出全部同伴，说不定要比预期的难呢。

多姿多彩的装备

如图中戴眼镜的女孩，白天的衣服跟晚上不同。

在本作中，杰克和列妮所穿着的衣服和装备，会直接从他们的外表上反映出来。除此之外，随着不同的时间，其他人所穿的服装也会改变，找出各角色特殊的服装说不定也是另一种乐趣。

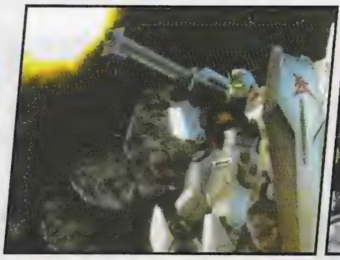
●SQUARE ENIX●2005年春发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.tri-ace.co.jp/●开发：tri-Ace

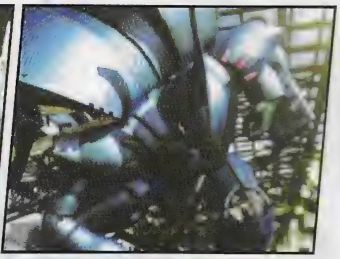
Text:小志幽凉 Design:Siulau
凡人物语

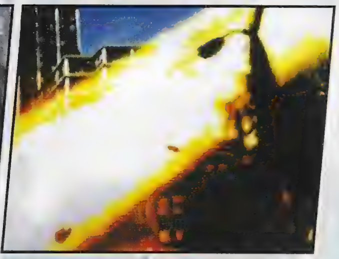
●BANPRESTO●暂定2005年1月●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

A.C.E. 异世纪传说
Text:文绍 Design:Simon

Another Century's Episode



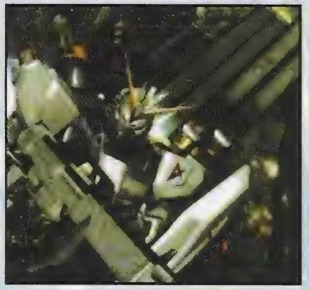




以集合大量人气机器人的"《机战》系列"为玩家所熟知的BANPRESTO，向立体机器人射击挑战！《A.C.E.异世纪传说》，一个集多套受欢迎动画机体与角色与一堂的立体射击作品，将于来年初，在BANPRESTO与FROMSOFTWARE的合作下诞生！

9个《A.C.E.》登场作品

在《A.C.E.》中，总共收录了9个历代人气动画作品，游戏中登场的敌我机体，总数更多达100种以上！



- ●圣战士登霸
- ●重战机L—GAIM
- ●机动战士Z高达
- ●苍之流星SPT雷滋纳
- ●机甲战记龙骑
- ●机动战士高达 逆袭的夏亚
- ●新机动战记高达W
- ●机动战舰NADESICO THE PRINCE OF DARKNESS
- ●BRAIN POWERD

带领你的小队克服重重困难完成任务

在《A.C.E.》中，玩家将会担任小队长的角色，带领旗下的队员前往战场，达成各种任务。本次将会为大家介绍从任务开始直至完结的整个过程。另外还会送上部分游戏开场的动画片段。

Intermission

开始任务前，会出现Intermission画面，当中包括了可以替机体进行各项调整的"Tune—up"，查阅各种资料的"Dictionary"、储存读取游戏进度和说明任务内容的"Briefing"。选择"Briefing"后，就会开始讲解任务的内容。

Stage Select

选择"Briefing"后，就会进入选择任务的画面。本作中，玩家将会前往分布在地面与宇宙的不同舞台进行战斗。只要根据任务的内容与作战舞台的特色，选择适当的机体，就能更有效率地达成任务。

任务内容确认

当选择了任务后，就会进入说明画面。在这过程，玩家可以详细确认作战的内容，掌握任务过程所需注意的重点。确认完任务内容，小队就会正式出击！

任务开始

出击后，玩家就可以带着旗下的小队在3D的空间内，与敌军展开连场的激斗！本作的操作系统相当简单，只要配合战况，按下适当的按键就可以使出多种连续攻击。以高速的节奏，配合简单而富于变化的连续攻击，将敌机一一击毁吧！

战后评价

每当任务完结后，根据作战的达成率、机体破损度、命中率、回避率和击破数等玩家在作战中的表现，可以得到相应的"ACE Point"。利用"ACE Point"就可以在以后调整各机体的性能，创造出最适合玩家的机体。要增强小队的实力，就要在作战中表现出色！

●BANPRESTO●暂定2005年1月●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

A.C.E. 异世纪传说

Text:义经 Design:Simon

《A.C.E.》故事简介

以争夺宇宙资源为开端，蔓延至整个地球圈的战火，将居住在地球和宇宙的人类分成两个阵营。在这场混战当中，争夺霸权的组织逐一出现，令战火不断扩大。认识到事态严重性的地球侧的组织，为了与急剧出现的新势力对抗，地球连合、OZ、地球联邦和泰坦斯等军事组织联手组成UCE。在再次统合人类的名义下，UCE开始向敌对势力进行镇压活动。由于长期的战乱，令宇宙的难民不断增加。为了救济失去故乡的宇宙难民，地球发表了接收难民的保护政策。就在战乱快要结束的时候，一件令人类难以忘记的事件发生了……

登场机体介绍

本作收录了多个不同动画作品的知名机体，在游戏中将会以原作的实际比例重现。随着机体的大小，机体本身的回避、装甲等能力也会产生变化。把握各机体的特征，就能更容易达成各种任务。本次先为大家介绍在游戏中初期登场的机体。按照这类游戏的惯例，部分机体还将会有后继机，不知有没有隐藏机体。

Nelli Brain

登场作品

《Brain Powerd》

机体高度设定不明，拥有某种程度的自律组织，结构组成接近生命体。原作动画的后半部中由主角勇驾驶。

雷滋纳

登场作品

《苍之流星 SPT 雷滋纳》

机体全高9.52m，由外星人古兰杜斯军开发，机体设有危险退避系统“V-MAX”。

Z Gundam

登场作品

《机动战士Z高达》

总高度19.8m，在驾驶员卡谬的基本设计下开发而成，可以变成WAVERIDER形态。

黑百合

登场作品

《剧机版 机动战舰 NADESICO》

全高8m，以单机应付多数敌人为目的而改造的埃斯特巴里斯。可以单机进行Boson Jump的机体。

L-GAIM

登场作品

《重战士L-GAIM》

总高度20.7m，由达巴的养父亲手所制造，原作初期由主角达巴驾驶。

登霸

登场作品

《圣战士登霸》

总高度6.9m，利用地上的技术与异世界Byston Well的生态而开发出的战斗用机器人。

龙骑1型(L)

登场作品

《机甲战记龙骑》

总高度17.5m，基加诺斯帝国所开发的机体。同期开发的3机当中，龙骑1型(L)是最适合白兵战的机体。

ν Gundam

登场作品

《机动战士高达 夏亚之反击》

总高度22m，在驾驶员阿姆罗的基本设计下，由阿那海姆开发的NT专用机体。

Wing Gundam

登场作品

《新机动战记高达W》

全高度16.3m，为了实行“流星计划”而制造的其中一部高达。由希罗驾驶。

●SEGA●预定2005年春季发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.sega.co.jp/

光明力量
Text :Dr.Game Design :Kennie

游戏画面、主要角色大量公开！

数月前本刊已为玩家报导过SEGA正在开发最新的《光明力量》系列”作品，现在有关游戏画面及登场角色的情报也终于公开了，相信玩家都非常期待看到进化后的《光明力量》会是怎样的，现在便立刻为大家介绍！

SHINNING FORCE

STORY

居住在雷之国约古利多斯的青年麦斯，在修行的时候突然间受到怪物的袭击，而在激战中更使隐藏于他体内的神圣力量“FORCE”觉醒了！但是，想不到在回到故乡格伦史利普斯之后，竟受到父亲的责骂，一怒之下离家出走的麦斯独自前往圣地，可是在他的面前，却出现了一名戴着古怪面具的男子，从此，麦斯便被卷入了动荡的命运旋涡之中，一场关系到世界危机及解放“FORCE”真正力量的大战即将爆发……

穿越世界各地的冒险物语

游戏进行时，麦斯会在世界各地旅行，遇上不同的事件和同伴，游戏中的各处舞台均充满了特色，充份展现出该游戏那广阔的世界观，令玩家能完全投入到游戏中！

平常时是以3名主角组成的队伍进行移动。

游戏还采用了十分独特的育成系统，可惜详情仍未公开。

留意麦斯等人背后的飞船，到底只是背景还是移动工具呢？

本次游戏将会以RPG的形式进行，究竟开发人员会带来什么样的惊喜呢？

充满迫力的战斗画面

当麦斯结交了新的同伴之后，便会在被称为本阵的地方集合，玩家可以自由地替换队伍中的成员，而在战斗时他们更会根据状况依照自己的思考判断来行动。

一口气打倒周围的大量敌人，充满了爽快感！

主角麦斯除了剑之外，更懂得使用其他各种武器。

多数敌人同时迫近！看来要依靠同伴相助才能杀出重围了！

主要登场角色

麦斯

性别：男　年龄：19岁

自幼便失去母亲，跟父亲佳亚和年长1岁的哥哥盖恩相依为命。拥有神圣的力量“FORCE”，但仍在进化中。性格开朗积极，在故乡格伦史利普斯遇上一名戴着面具的男子之后，便投身于一场关系到世界存亡的大战中。

戴面具的男子

突然在只有“FORCE”力量的人才可踏足的圣地中出现的神秘男子，一瞬间便把麦斯的父亲佳亚打倒，更把圣地中象征力量的大结晶破坏，到底他是谁呢？真正的目的又是什么样的呢？

米莉尔

性别：女　年龄：17岁

与麦斯青梅竹马的少女，在15年前的大战中失去双亲之后，便在孤儿院里长大，平常时非常善良，但是在面对麦斯时却是另一副脸孔。拥有“FORCE”的潜质，因而成为战争中的关键人物。

麦斯的部分同伴

游戏承继了本系列的一贯特色，那就是大量不同的种族，而且各有不同的职业特性，例如僧侣系的切奇迪达，虽然擅长回复魔法和对付不死系的敌人，但却无法抵挡物理攻击。

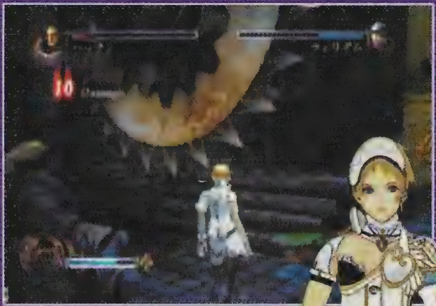
格拉威(人马族)
玛莉欧(人马族)
切奇迪达(矮人族)
巴隆(狼人族)
拉诺斯(泰坦族)
芙莉雅(鸟人族)
克拉恩(鸟人族)
亚当(保卫者族)
杜龙(龙族)

Kagero II Dark illusion

杀人其实并不是一件怎样令人高兴的事情，而且人往往也并不是在心甘情愿的状况下杀人，在“刻命馆”的世界之中，历代的主角都是受到这种宿命的操纵，令自己的双手沾满了鲜血……

影牢Ⅱ
黑暗幻觉

令人兴奋的杀戮游戏再次展开！宿命与杀戮的延续



女主角艾莉西亚被不同身份的刺客所追杀。

经过了5年的时间，TECMO终于再次开发了“《刻命馆》系列”的新作，自1996年《刻命馆》首次推出，令游戏玩家得到了一种前所未有的新鲜感，其后的《影牢》和《苍魔灯》也为一部分玩家所津津乐道。如今，新作《影牢Ⅱ 黑暗幻觉》终于要诞生了！

就和以前的《刻命馆》、《影牢》和《苍魔灯》一样，在TECOM的新作《影牢Ⅱ 黑暗幻觉》之中，主角依然是一名孤立无助的女性。主人公艾莉西亚是一位公主，本来应该过着无忧无虑的生活，然而因为一次意外，她被误认为是杀害亲父——国王的真凶，为了躲避追捕，她拼命地逃，最后竟然走进了一个封印魔神的“黑森林”之中……

在黑森林之中，艾莉西亚找到了一间屋子——一座有着中世纪城堡风格的大屋，在屋中她得到了一种黑暗的力量，利用这种力量，她开始向那些追击她的人进行反击……

艾莉西亚

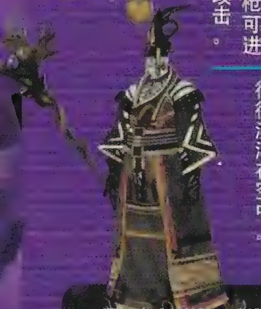
身为公主，却背负着杀父的污名，流落于黑森林之中。

弓兵

擅长使用弓箭进行远距离攻击的兵种，行动相当敏捷。

长枪骑士

穿着重重的铠甲的枪骑士，防御力相当高。利用手上的长枪可进行中距离攻击。



大魔道士

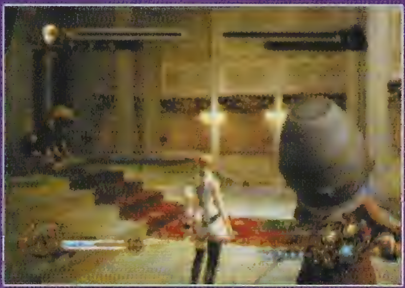
魔法使用者之中最高位的职业，能使用强大的魔法，而且往往漂浮在空中。

何谓黑暗幻觉？

在《影牢Ⅱ 黑暗幻觉》之中，除了一般经常使用的陷阱之外，还加入了新的系统“黑暗幻觉”，究竟“黑暗幻觉”又是怎么一回事呢？

新元素“黑暗幻觉”其实是一种陷阱的统称，在艾莉西亚所在的大屋之中，其实在不同的房间内有着不同种类的预设陷阱，这些原先已经在大屋之中存在的陷阱便被统称为“黑暗幻觉”。只要艾莉西亚可以利用手中的陷阱，再加上这些拥有具有强大杀伤力的“黑暗幻觉”，便可以令追击而来的入侵者受到极大的伤害，甚至血流成河……

设计陷阱才是游戏的卖点。



令敌人丧失视力的花瓶。

各种各样的
杀人陷阱

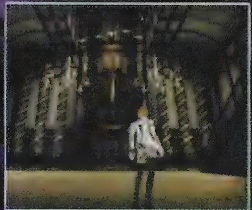
若要说游戏的最大卖点，当然是在游戏之中各种各样的陷阱。依照目前的游戏画面，游戏的基本结构跟之前的三作没有多大的出入，玩家在每个房间之中只可以安装3种不同种类的陷阱，分别是“天花板”、“地面”、“墙壁”。

不同的陷阱有着不同的用途，而且破坏能力也会配合不同的属性而有所增减，因为在同一房间之中只可以设计每样一种的陷阱，要利用多种陷阱创造出不同的杀伤力组合，这便成为了游戏中的重要一环。除此之外，玩家也要留意不同陷阱的“CHARGE TIME”，越是大型的陷阱，所须的“CHARGE TIME”便要越多。

黑暗幻觉一例：

TWELVE KILLER

利用挂在墙上的大钟作为基本陷阱的“DARK ILLUSION”，是可以进行极远程攻击的恐怖陷阱！



追捕艾莉西亚的士兵发现身后有座古怪的大钟。

大钟突然射出长矛，贯穿了士兵的胸膛！

长矛将士兵拉回到大钟之前，而指针从左右两边夹过来！

←艾莉西亚目送士兵被砍开。

●TECMO ●今冬发售预定 ●SRPG ●1人
●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定

影牢Ⅱ 黑暗幻觉
Text: 赤目黑龙 Design:Siulau

●SQUARE ENIX●2004年冬季至2005年春季●RPG
●价格未定●1人玩●DVD-ROM

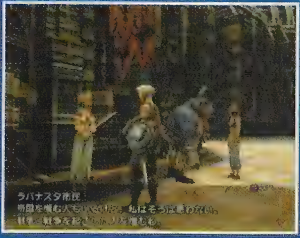
在《FF XII》的世界达瑞斯卡王国城塞都市IVALICE中里存在着五大种族，他们分别是“HUME”、“VIERA”、“BANGAA”、“SEEQ”和“MOOGLE”，每个种族均拥有各自的特征以及不同的能力，这次本刊将会对这5个种族进行彻底剖析。

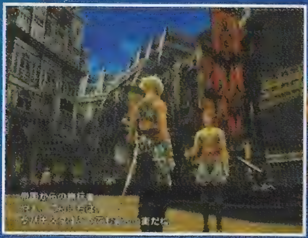
© SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGEN: Akihiko Yoshida

·IVALICE五大种族详细介绍·

◇ HUME RACE 生活丰富多彩的世界主宰 ◇

作为IVALICE中的全知生命体，整个世界中有40%的人口数量都是由这个族种占据的。跟其他种族比较，体格方面有很大的差异，而在不同的文化熏陶下，他们的服装也各有其不同的特色，很容易显露出他们的个性。一般来说，性格较为沉稳，有点像现实中的人类。

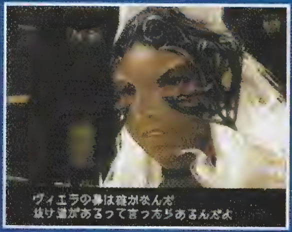




HUME拥有不同的个性，人数比例也是游戏世界中最多的。

◇ VIERA RACE 灵敏的森林居民 ◇

体态修长的种族，拥有漂亮的银色头发以及细长的手脚，这些是她们的主要外貌特征，而寿命是HUME的3倍。VIERA这个种族中，主要分为白色皮肤、种族意识较高的VEENA VIRRA和体格柔弱、皮肤呈褐色的RAVE VIRRA两个人种。VEENA VIRRA除了手脚和耳朵较长以外，外表跟HUME十分相似，但视觉和听觉则更为灵敏。本来住在森林中的VIERA很少在市镇中露面，但近年来因战争而失去家园的VIERA，已不得不走进其他种族的生活圈子。



VIERA拥有灵敏的感知能力，凭借她们独有的听觉能力，可以知道10公里内的猎物动向。

◇MOOGLE RACE 可爱的机械能力◇

在《FF》系列”中曾经多次出现的种族，柔软的羽毛和细小的翅膀是他们最突出的外表特征。MOOGLE的身高大约只有80至120厘米，但智能却跟HUME并无分别。手腕灵活的MOOGLE种族，有助于他们发展机械科技，有传闻说飞空艇就是由MOOGLE发明的，而身体能力并不差的他们还具有“骑士”的称号。

MOOGLE多数跟HUME一起住在市镇之中。

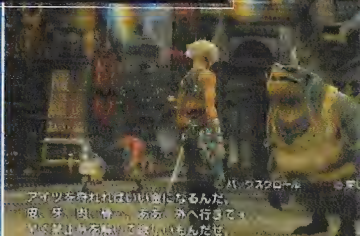
◇ BANGAA RACE 智慧与体力兼备的优秀民族 ◇

全身长满了坚硬的鳞，拥有一对很长的耳朵，明显地是由爬虫类进化而成的种族。黄褐色皮肤的是RUGUA·BANGAA种，青铜色皮肤的是FORCE·BANGAA，而在这两种人种之间，还有红色皮肤的BISUTA·BANGAA及灰铁色皮肤的SANGA·BANGAA。虽然BANGAA的智慧和运动能力都十分优越，但对于咏唱魔法则很不在行。

BANGAA族拥有令人意想不到的知识。

◇SEEQ RACE 擅长战斗的猪人一族◇

传说是由猪进化而来的种族，体型跟HUME没有太大的差异，甚至可以说是肥胖型的HUME。他的体能能够弥补智慧上的不足，经常以成为佣兵或打猎为生。性格方面极为野蛮，特别喜欢宝石般的发光物品，因此这一种族的人经常会沦为盗贼。



大部分的SEEQ都是以打猎为生。

最终幻想XII
Text：秀吉 Design：MW

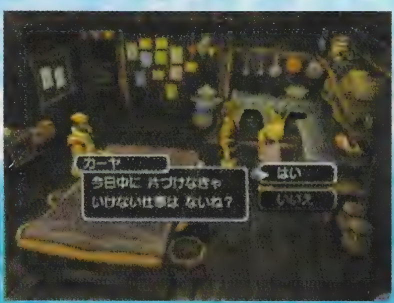
在新作《看我的龙》里，玩家会成为一位“龙使者”，与自己亲自培育成长的“龙”联手，把招致恶运的精灵们消灭。在本次的介绍中，大家会了解到更多系统方面的相关资料，例如每日的行动程序，探索和战斗等。

© Sony Computer Entertainment Inc.

●SCEJ●10月发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量656KB
●6090日元●http://www.scei.co.jp/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

一天的流程

“1.起床”→“2:岛上活动”→“3.出击”→“4.岛上活动”→“5.进食及睡眠”，上述所讲的就是游戏基本的进行方式，以主角居住的“天堂之家”作为据点，起床后开始自由行动，目的是收集情报、购买道具和挑选任务等。要注意的是“司令本部”在每星期一均有新任务发表，记住到时候前去查看一下。



在宿屋内各同伴一起生活，同时这里也是进行游戏记录的场所。

新人物

那邦

CV：山口胜平

年龄不详，身高175cm，专门研究传说巫女“沙菲亚”事迹的神殿主席研究员，有时以祖利的同伴身份参与精灵之塔的任务。

祖利

CV：速水奖

年龄21岁，身高180cm，依靠赚取报酬为生，擅长在野外地区搜寻封印的宝物，而为了洗涮父亲的污名，决心成为一位龙使者。

两大设施机能公开！

精灵岛上建有多种设施，目前已有详细资料公开，它们分别是“司令本部”及“大神殿”，以下逐一为大家介绍。

司令本部

精灵暴走引发各种各样的事件，龙使者部队“DRAGON PEACE（和平之龙）”是为了拯救世界而战的组织，其中枢场所被称为“本部”，他们订立了各种捕捉精灵的任务，让龙使者自行选择来完成。此外，本部里还提供各项与精灵相关的情报，以及计算出各个龙使者成绩的排名表。

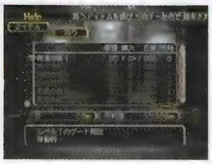
完成每项任务都会得到指定的报酬。

大神殿

被称为“神殿”的建筑物，中央后方供奉着孕育希望的“希望之树”，而内部则分为“大厅”、“医务室”、“研究室”和“降龙之间”这4个地区。

1.大厅

野外探索时必要的“锁匙”，以及有利于冒险进行的道具物品等，全部可以在这里购买到。而随着游戏的进展，商品的种类会出现变化。


在基地内的告示板上，可以看到新商品的资料。

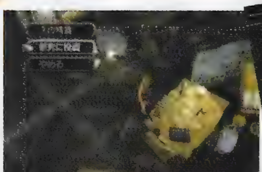
2.医务室

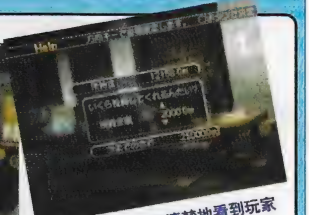
来到这里可以安心休息，接着再挑战下一次的任务。

目前唯一确定可以进行回复的设施，战斗后不妨来此处稍作休息。

3.研究室

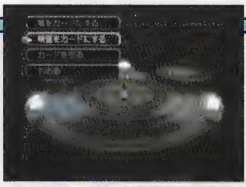
为研究而建立的设施，主要研究对象是精灵及传说巫女“沙菲亚”，游戏中段时，可在此处登录“精灵辞典”里没有记载的精灵种类。再者，假如玩家支付研究资金，能够令神殿内加入新的机能。


精灵辞典里也有未确认的精灵存在。

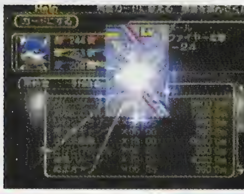

在投资画面上可以清楚地看到玩家支付的研究资金总数。

4.降龙之间

与培育“龙”有直接关联的设施，这是主角最初获得幼龙的场所，其后也可在此处进行龙的“转生”。另外，这座设施还有一种特殊的机能，就是把精灵或龙转变为“卡片”，在冒险途中必要时召唤出来帮忙。


把龙或精灵转化成的卡片，也可在降龙之间换取现金。

在这里可确认龙的状况。


卡片的价值经常会出现变动，不时要留意其走势。

看我的龙
Text：金鱼 Design：siulau

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

游戏隐藏要素一举公开！

上期为大家介绍《樱大战Ⅴ 再见了，我所爱的人》时，提过日本在“樱大战PROJECT”的发表会上，公开了即将推出的《樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士》最新情报，得知游戏中除了有控制女主角吉米妮的主线故事外，原来还可以使用系列作的主角大神一郎、真宫寺樱、艾莉嘉及其光武进行战斗！本期会为大家介绍这些越洋参战的特别角色。

隐藏要素出现方法

要令这些隐藏要素出现大致上有两个方法，第一个是完成游戏一次，而另一个则是通过输入密码出现。暂时知道完成游戏一次后会出现的角色包括大神一郎、光武・大神机、光武・樱机，而输入密码出现的则有真宫寺樱、艾莉嘉和光武F2・艾莉嘉机。而所输入的密码，在经过一定时间将会在官方的网页上公开，已知在10月下旬先公开真宫寺樱、光武F2・艾莉嘉机，接着在11月下旬公开艾莉嘉的密码。另外如拥有《樱大战 炽热之血》游戏通关记录的话，就能直接使用真宫寺樱，拥有1代记录的朋友要留意了。

充满了隐藏要素。

隐藏角色介绍

穿着战斗服乘着马，威风凛凛的大神出场。

大神一郎

使用武器：神刀灭却

必杀攻击：猛虎灭却 电光石火

守护帝都和巴黎和平的大神一郎，骑着马像疾风般在美国大陆上登场！手持前总司令米田一基赠予的名刀“神刀灭却”，勇敢地驰骋战场！大神在全人物中为防御力是最高的，可以直接深入敌阵进行突袭。

真宫寺樱

使用武器：灵剑荒鹰

必杀攻击：破邪剑征 樱花放神

帝国华击团・花组的队员樱，她穿着一向为大家所熟悉的日式和服以骑马的姿态登场。樱有着继承北辰一刀流剑术的实力，因此她的攻击力是众人当中最高的，但相反其防御力也是最低的。使用一击必杀的剑技优先去击倒怎样的敌人将会是胜败的关键。

能够再一次看到樱战斗的姿态了。

光武・樱机

必杀攻击：破邪剑征 樱花放神

樱所乘坐的机体善长接近战，在腰间装备着1把太刀，能以肉眼难以捕捉的拔刀术将野良蒸气一刀两断。跟樱相同，光武・樱机的攻击力高但防御力低，因此神速的剑术攻击非常重要。

光武・樱机使用必杀技能作远距离攻击。

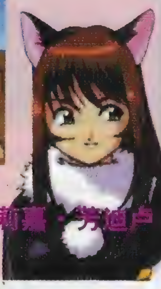
光武・大神机

以必杀攻击“快刀乱麻”快敌人逐一击破！

必杀攻击：猛虎灭却 快刀乱麻

由于光武・大神机的两手各装备大太刀，所以使用□键、○键两个按钮来操作是机体的特征。利用按键的组合，攻击模式将会有各种各样的变化。

艾莉嘉・芳迪卢



使用武器：玩具锤

必杀攻击：Fall Chatiment

巴黎华击团・花组队员的艾莉嘉，在本作不是穿着平日的修女服，反而是穿着Chattes Noires表演用的猫女服，而且更是骑着斑马登场，所使用的武器虽然是看似非常弱的玩具锤，但其实有着很强的攻击力。由于移动方式特别所以较难受到敌人攻击，不过可能会因滑行而出现失控的情况。

艾莉嘉的装扮跟美洲大荒野格格不入。

光武F2・大神机

必杀攻击：猛虎灭却 电光石火

跟巴黎的怪人们决战时非常活跃的灵子甲胄，背部装载的两台巨大喷射器是最大的特征，跟光武・大神机相同两手各装备着大太刀。以高速的突进力，冲向敌人使出强力的必杀攻击“电光石火”！

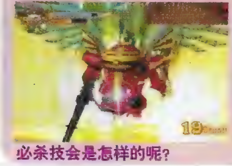
光武F2在美国大显身手。

光武F2・艾莉嘉机

必杀攻击：Fall Chatimen

机体上装备了的格林机关枪，是唯一一部可进行远距离攻击的机体。不过如果一边移动一边攻击的话，可能会发生预想不到的意外。机体背部装备的一双翅膀不能用于飞行，而本作所使用的必杀技似乎跟艾莉嘉一贯的回复技有所不同。

一般的武器是非常实用的机关枪。



必杀技会是怎样的呢？

●SEGA●9月22日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量31KB
●7140日元(中文版价格未定)●http://www.sega.co.jp/ps2/sakura50/●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士
Text:小志幽凉 Design:Sam

原本预定在本月推出，围绕两个种族之间的战争，描述爱情、仇恨、信赖、忠义等种种感情的原韩国RPG游戏《Magnacarta》，将会延期至今年11月才能面市。本期将会为各位玩家介绍敌方最强的将领“四天王”所召唤的强大力量之源——“精灵”。另外还有旅途中左右同伴之间关系的“CAMP MODE”介绍。

© SOFTMAX Co.,LTD.
© BANPRESTO 2004

Magnacarta マグナカルタ

● BANPRESTO ● 年11月 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量 80 ● http://www.banpresto.co.jp/

Magnacarta
Text：义经 Design：sam

精灵

《Magnacarta》中的“精灵”相当于其他RPG中所出现的“召唤兽”。故事中主角的最大敌人“四天王”，各自都拥有独特的精灵协助，在战斗中随时可以召唤出来参与战斗。不同的精灵能力也各有不同，除了强大的威力以外，部分精灵还有各种恐怖的副作用……

奥鲁哈的精灵

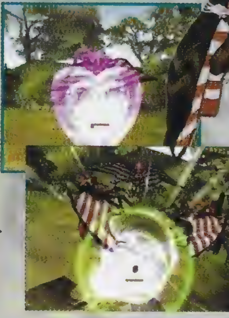
DEATH RAVEN

“四天王”之首，奥鲁哈的精灵是代表着不祥的巨型乌鸦。借助从空中急速下降的撞击，给予对手致命的一击。

亚萨德的精灵

SUCCUBUS

性格冷酷的亚萨德，所召唤的精灵是外表妖艳的SUCCUBUS。以诱人的外表迷惑敌人，再施以强烈的利爪攻击！



洛丝的精灵

STEEL HEART

给人一种洋溢着力量感觉的精灵，擅长使用充满威力的攻击。从战车一样的外表上观察，似乎防御力相当优秀，一旦陷入持久战，可能将会使玩家连场苦战。

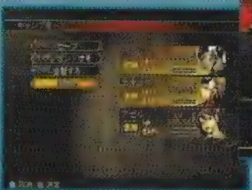
卡莉安的精灵

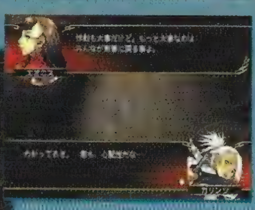
SNAKE EYE

心怀鬼胎的卡莉安所拥有的精灵，外型也与主人的内心很相似，同时拥有3个头的精灵SNAKE EYE，外型相当凶猛。

CAMP MODE简介

每当到达旅馆等可以休息的地方，玩家就可以启动CAMP MODE，借此可以记录游戏的进度。除此之外，还有3个不同的指令，能够发挥出不同的功效。





机能1 休息

当到达有如旅馆等可以休息的地方，当然不能错过回复体力的大好机会。使用休息机能后，所有同伴的HP均会马上完全回复，是该RPG中不能缺少的功能。

机能2 赠送礼物

除了休息以外，在CAMP MODE中玩家还可以将手上的道具，送给一齐冒险的同伴。只要对方喜欢你送出的礼物，同伴间的好感度就会自动增加。

机能3 交谈

除了赠送礼物以外，通过沟通也可以增进同伴间的感情。选择交谈指令后，将会出现不同的选择，只要选择合适，就可以增加同伴的友好度。不过一旦失言的话……

好感度有何作用？

在《Magnacarta》中，使用各种技能都需要消耗“统率力”。不过借助增加同伴的友好度，使用技能所消耗的统率力也会相应减少。由于“统率力”是所有同伴共用的，因此尽量提高同伴的友好度，作战时就可以使出更多、更强的技能！

●SQUARE ENIX●预定2005年发售●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/●Playstation BB unit 必须

前线任务 ONLINE
Text:Dr Game Design:sam

© 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD.
All Rights Reserved.

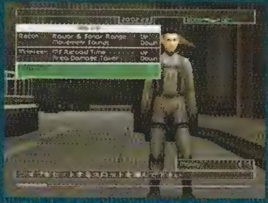
フロントミッション オンライン
FRONT MISSION ONLINE

职业要素&最新画面公开!

游戏的测试即将在日本开始!虽然我国的玩家暂时无法参与,但也可通过本次的介绍加深对游戏的认识,姑且先望梅止渴吧……

主要职业&副职业岛

游戏中所谓的职业(JOB),其实是指在战场上的岗位,包括擅长接近战的突击或负责修理的机械技师等。玩家可以把不同职业的电脑安装在各部WANZER上,以发挥不同的能力。而每部机体则可选择两种职业,WANZER可发挥主要职业的最大能力,再配合副职业的话,便可获得各种追加的支援效果。


除了在机库门外,在战场上也可随时切换主要职业和副职业。

"突击"可提升机体的移动速度,适用于一击脱离战术。

在未清楚敌军的情况前,最好先派出Recon机体进行侦察。

Ratmount Missiler

Missiler是属于远距离支援的职业,作为主要职业的话可提升导弹武器的攻击力,作为副职业则可增加对榴弹炮或轰炸等广泛围攻击的防御力。

Zaigaut Recon

装备了探测器背包,是用作侦察敌人所在的职业。设定为主要职业时可增加雷达的有效范围,副职业则可减低机体移动时所发出的声音。

在商店购买所需的零件吧!

WANZER所使用的各种零件、道具和武器,均是在商店购买的,玩家在机库时可随时进入商店模式购物,而商店的等级会根据玩家的职业等级而变化,即是说玩家的职业等级越高,可购买的东西也会越强力,本次先介绍其中3款在商店出售的武装。

导弹 Missile

可锁定攻击目标的高命中率武器,只须把游标瞄准视线范围内或雷达上显示的敌机一段时间便可将之锁定,假如友军中有Recon机体的话更可增加射程。

榴弹炮 Grenade

发射后会以抛物线落下,着地或击中目标后会发生爆炸,不论敌我,所有在爆炸范围内的机体均会受到伤害,属于单发武器,需要较长时间上弹。

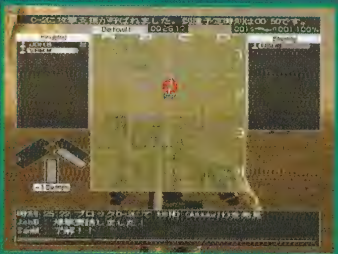
火箭 Rocket

以缓慢的抛物线前进,由于拥有动力,因此射程较榴弹炮远,虽然破坏力和爆炸范围不及榴弹炮,但是可连续发射,以此弥补威力的不足。

显示战场情报的"共用雷达"

战场上不可缺少的"共用雷达",是加入了友军的情报和侦察结果的战场地图,玩家可在地图上确认敌人的位置与HP状况等资料,对于制定作战方针和即时反应极为重要。

友军Recon 得到的情报,会立刻显示在"共用雷达"上。


在实行轰炸前必须先确定双方的位置。

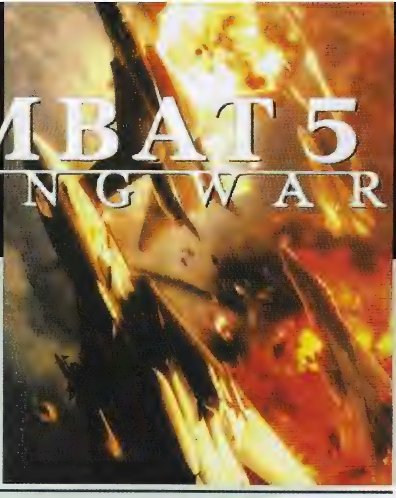
超恐怖兵器浜要塞炮登场

在敌军的重要据点上,竟发现了巨大的炮台!这是敌军主要据点的防卫武器,威力强大且射程极远,是非常可怕的武器!

要塞炮可向邻近的战场进行炮击,叫人防不胜防。

炮台的覆盖范围极广,可以攻击战场的大部份区域。

要塞炮由大量敌军守卫,极难将之攻陷!



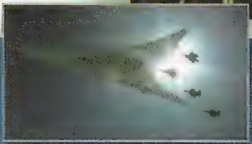
奥西亚联邦大解析！

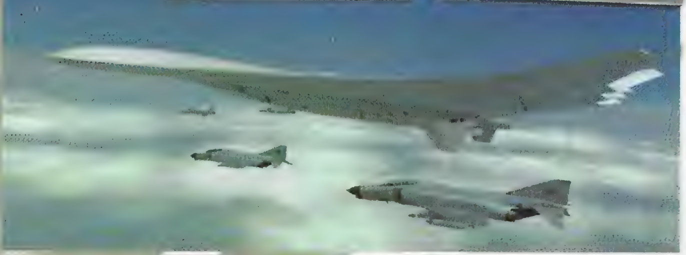
《皇牌空战5》的故事主要是讲述相隔一个大海的两个超级大国，奥西亚联邦和约克巴尼亚联邦共和国之间的冲突，本次便为大家集中介绍玩家所属的奥西亚联邦，包括国内的重要设施以及主要的军备等情报。

超级大国奥西亚联邦

奥西亚联邦的首都位于奥列度，由于将约克巴尼亚视为假想敌，双方持续进行势力扩张及军备竞赛，故此拥有相当强大的军事力量。游戏中除了玩家隶属的国防空军之外，国防海军的航空母舰等武器也会登场，此外，玩家还会看到两国在冷战结束，外交正常化后共同合作兴建的宇宙基地。

↑奥列度在奥西亚的东南方，总统府也是设在这里。
←为了实行太空站建造计划而兴建的设施，拥有全长达12公里的大型弹射跑道。





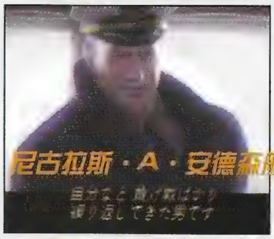
↑奥西亚联邦拥有的大气机动宇宙机，体型远较一般的战斗机巨大，能往返于大气层之间，冷战结束后成为国际宇宙开发计划的一部份。

奥西亚国防海军第3舰队

↓发生紧急事件！安德露美达号能否发挥功效，化险为夷？

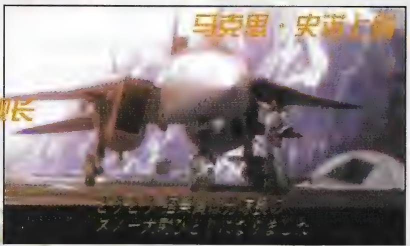
隶属奥西亚海军的大型空母，护航舰包括通讯情报舰安德露美达号，在故事中由于约克巴尼亚宣战而受到攻击，但是与主角等人的关系却仍然未明。

新角色发现！



↑航空母舰杰斯杜尼尔号的舰长，是名经验老到的指挥官，深受部下的信任。

↓杰斯杜尼尔号的舰载机机师，严守军纪，为了保护自己所爱的人而战。



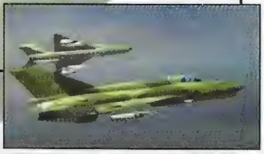
最新登场机体公开

Grumman X-29A

作为实验用而开发的前略翼机，虽然在低速飞行时的操控性极佳，但是防御力及回旋性却不近人意。

MiG-21bis Fishbed

机体的小型化令攻击力及飞行距离稍嫌不足，但机动性方面却极出众。

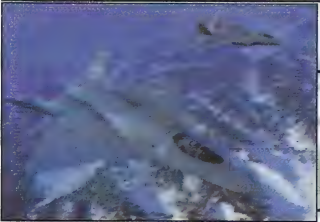


F/A-22A Raptor

拥有大面积的主翼、尾翼，以及推力矢量发动机，是最高速度可超越2马赫的高机动新锐隐形战斗机。

F-4E Phantom

复座式多用途战斗机，特征是向下倾斜的水平尾翼，即使在面世后40年的今天仍在作战中被广泛使用。

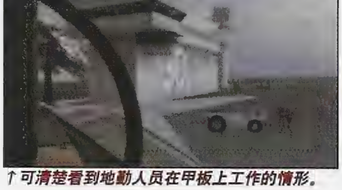


YF-23A Black Widow II

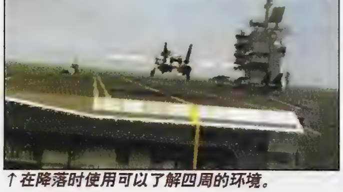
薄薄的机体、倾斜的垂直尾翼，再加上可防止雷达波反射的进气槽，令其隐密性极强。

新要素！ Interactive Demo

最后为大家介绍一项游戏的新要素，就是“Interactive Demo”(简你I.D.)，玩家只要移动右控杆，便可从驾驶舱的不同角度向外望，令游戏更富真实感。



↑可清楚看到地勤人员在甲板上工作的情形。



↑在降落时使用可以了解四周的环境。

●NAMCO●10月21日●STG●人数未定
●DVD-ROM●55kb●7140日元●http://www.acecombat.jp/

皇牌空战5 未颂之战
Text：Dr.Game Design：Kennie

© 2004 Marvelous Interactive Inc.　（图为开发中画面）

川のぬし釣り
ワンダフルジャーニー

堪称为钓鱼游戏代表作品的《钓鱼之王》最新作终于宣布在PS2上登场了！本次主角的家庭成员将会总动员，并把“钓鱼之王”的称号得到！

●Marvelous Interactive●预定12月发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元●http://www.marvelous.co.jp/

钓鱼之王 奇妙旅程

Text：Dr Game　Design：Kennie

游戏会定期举行钓鱼大赛，胜出的话可获得贵重的奖品。

全体女主角首次公开！

除了钓鱼之外，丰富的剧情也是游戏的卖点之一。

到各地钓鱼去磨练自己，顺道寻找有关河主的情报。

展开钓鱼＋冒险之旅

玩家所扮演的主角，为了钓到被称为“传说之鱼”的河主，而周游各地进行冒险，途中主角会遇上各种各样的人物，并引发不同的剧情事件，同时主角也要在各处的河川湖泊垂钓，累积经验值令自己成长起来，以拥有足够的力量向河主挑战。

主要登场角色介绍

我

在水滴村居住的少年，为了在暑假完成“鱼的生态研究”而展开旅行，十分热爱钓鱼。

爸爸

过去曾经在跟河主的决战中惨败，在得悉河主再次出现之后，决定挺身而出！

妈妈

因努力烹调的食物得不到爸爸的欣赏而发生争执，为了制作美味的食物而开始烹调修行。

妹妹

她所喜欢的男孩子的生日快到了，因此决定送上河主作为礼物，以获得对方的欢心。

泽之流

水滴村的人气偶像，是一名人见人爱的美少女，可是一旦发怒便会变得十分可怕。

奈央子

19岁的大学生，性格有点顽固，时常以挑战者的身份在主角眼前出现。

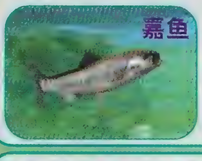
新要素大公开！

1．哪里都可钓鱼

在本作中，只要有水的地方便可进行垂钓，因此除了河流和湖泊之外，水池、沼泽甚至田圃也是垂钓的场所，游戏的舞台变得更加广阔！

2．登场鱼类超过100种

本次登场的鱼类超过了100种，可谓包罗万有，你能把它们全部钓到手吗？



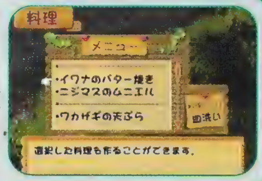
嘉鱼

Hucho perryi

樱花鳟鱼

3．以烹饪技能来煮食

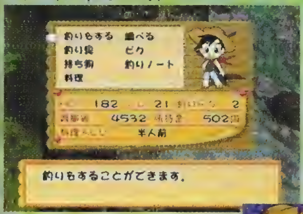
把鱼钓到之后，主角更可将之烹调成为食物！而且还可通过不断地烹调来提升自己的烹调技巧，增加可烹饪的菜式。



4大令你更投入的要素！

1．完成钓鱼笔记吧

玩家所钓到的鱼会记录进钓鱼笔记内，可供玩家随时查阅，你有信心完成整本笔记吗？



2．找出所有的动物

主角在森林中移动时，会遇上各种各样的动物，让你享受钓鱼以外的乐趣。

3．大量剧情事件

在游戏中会发生各种剧情事件，以插画风格的特写画面来表现，相当有趣！

4．珍贵的白化鱼

游戏中更加入了因突然变异而失去色素的白化鱼，钓到的话可是相当幸运的呢！

© 2004 MARUCOME／Marvelous Interactive Inc.

牧場物語 Oh! ワンダフルライフ

以饲养动物、下田耕种农作物、跟爱人一起生活的"《牧场物语》系列"，其最新作《牧场物语 Oh！美妙的生活》将会在PS2上登场！本次此作会以去年在GC上发售的《牧场物语Oh！美妙的生活》作为蓝本，并追加大量的新要素而构成。由于PS系机种上已经有3年之久没推出过"《牧场物语》系列"了，所以对没有GC的朋友来说是个喜讯，让我们一起体验牧场生活的乐趣吧！

Marvelous Interactive Inc.● 11月11日发售预定● SLG ● 1人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定● 7140日元● http://www.mmv-i.net/

牧场物语Oh！美妙的生活
Text：小志幽凉 Design：siulau

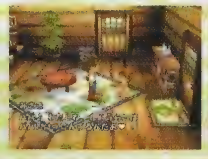
阔别3年 再次在PS系机种上登场！

当然少不了好拍挡——小狗。

出生的孩子不再有性别限制

在GC版中，主角跟心仪的女性结婚后，培育出的爱情结晶品必定会是个男孩子。不过在本次的PS2版最新作中，出生的孩子不再有性别局限，这回终于有机会生出女孩子了！并追加了限定生出女孩子的特殊事件。好好地教育子女，令他（或她）的人生充满精彩并得到幸福也是玩家的任务之一。

也会像前作那样生出男孩子的。



养育可爱的女儿，看着她活泼地成长。

新增结婚对象

在GC版中，能跟主角结婚的对象就只有茜比莉亚、毛毛和奈美这3人，而那一位在富有家庭出身的女孩子留美奈则只会以普通的NPC角色形式出现。不过在本次的PS2版中，留美奈将会成为第4位结婚对象，并追加了跟她谈恋爱的事件。除此之外，所有的女主角在结婚后，会追加更换穿着服装的系统，使玩家跟心仪的对象结婚后，能真切地感受到新婚生活的美妙。

过着幸福而愉快的新婚生活。

4位女角，谁是你爱慕的结婚对象呢？

算上新追加的留美奈，本作将会有4位女主角可以成为结婚对象，她们的名字分别是奈美、毛毛和茜比莉亚，而当中的奈美和毛毛的造型跟以往相比有少许改动。较保守的留美奈、冷酷的奈美、爱说话的毛毛、温柔的茜比莉亚，到底谁才是您所喜好的类型呢？

留美奈

住在大屋中的大小姐，虽然能用钢琴演奏出美妙动人的乐曲，但不知为何她本人并不快乐。性格与做事都较为消极，也有一点小姐脾气。

毛毛

在遗忘谷酒场工作的开朗女孩子，很受店铺内的客人们欢迎，不过其实她也有着很多不对别人说的烦恼。

奈美

喜爱单独行动，希望展开自由之旅，她的外表给人一种冷漠的感觉，基本上不会对任何人露出笑容，是否她曾有过伤心的回忆呢？

茜比莉亚

由于父母和哥哥身处外国的关系，所以现在她是一人独住，是一位喜欢在农田工作，并热爱大自然的女孩子。

迷你游戏满载

在本作中，为玩家准备了丰富多彩的迷你游戏，如果在跟对手的比试中胜出，作为奖赏，除了可以获得稀有的道具外，还会得到各种各样的赞美。一边要兼顾在牧场的工作，一边有时间的话便去挑战一下吧！

喝牛奶游戏

一个比试谁喝牛奶较快的游戏，图中显示的是正在跟中年白领古列度比试，从表面上看要取胜似乎并不难。

占地游戏

在三角形围成的六角棋盘上，比较谁会取得较多领地的占地游戏，在听过规则后便可跟柏萨拉老伯伯决一胜负。

扫墓游戏

跟莉娜老婆婆一起扫墓的游戏，目的是比速度，看谁能既快又好地清洁墓碑。

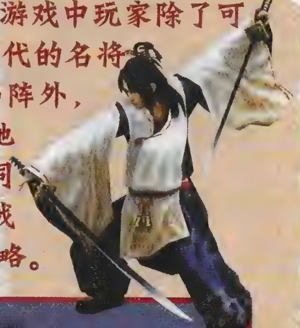
●From Software●暂定2005年1月●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.jp/

义经英雄传
Text:义经 Design:Sam

義经英雄伝
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

© 2004 FROMSOFTWARE,INC.ALL ARIGHTS RESERVED.

以史实所记载的源义经生平为蓝本，由From Software制作的动作游戏《义经英雄传》预定在来年初推出。游戏中玩家除了可以操纵平安时代的名将源义经冲锋陷阵外，还可以对其他同伴作出不同的指示，根据战况改变整体战略。



指挥同伴迎击敌军！

与史实中记载的义经相同，《义经英雄传》中玩家同样只会带领数人的小部队迎击敌方的大军。除了由玩家操纵主角斩杀敌人以外，本作的最大特色，就是可以在战斗过程中，指挥同伴的部队，对敌军进行奇袭。对不同的同伴，玩家可作出的指示也有所不同，但操作过程都同样简单。

一面操作义经，一面指挥部下应战。

强袭

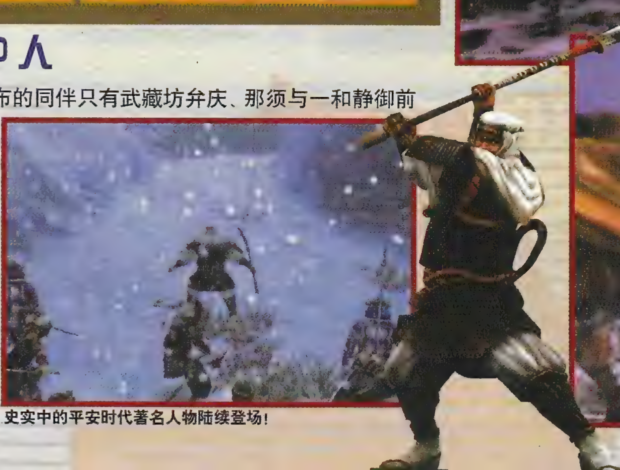
弁庆使用的指令中，其中一项就是强袭。当敌军接近时，只要按下□键，预先安排好的部队就会马上向敌军进行突击，将敌人一网打尽！

火矢

神射手那须与一的指令中，当然不能缺少与弓箭有关的项目。发现敌军的同时，选择“火矢”就可以向敌军施加如雨一样的火矢攻势！

登场同伴多达10人

直至目前为止，已经公布的同伴只有武藏坊弁庆、那须与一和静御前三人。不过据制作人员透露，预定将会登场的同伴多达10人。除了上述三人以外，佐藤继信、忠信兄弟等名将相信也会登场。所有角色都拥有各自的专长，能够充分显示角色的特色。另外还有作品中原创的人物登场，不过有关人物的资料则暂时尚未公布。



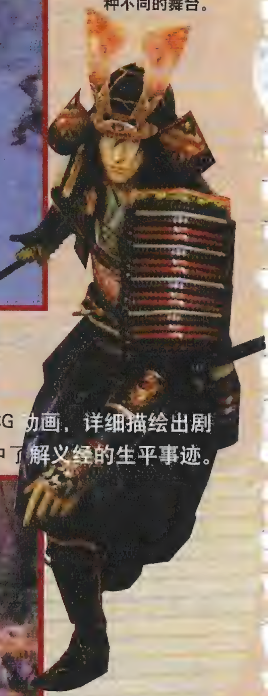
史实中的平安时代著名人物陆续登场！

丰富的战场背景

除了登场人物外，描述转战日本南北各地的源义经生平的本作，其中的战场当然也会包括不同的舞台。由平原、山路，甚至雪地等不同地形都会在游戏中出现。

游戏包括了多种不同的舞台。

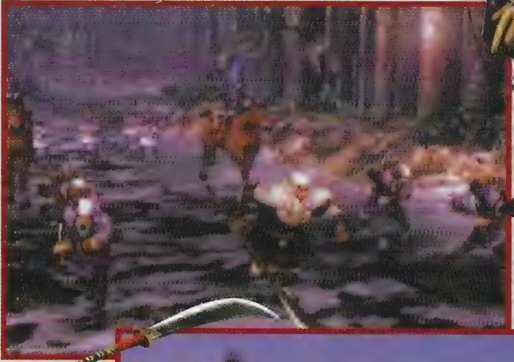
一片银白的雪地上，等待弁庆的到底是怎样的敌人？



拥有一身神力，豪杰弁庆的活跃场面将会逐一登场！义经与弁庆二人初次相遇又会是怎样的场面呢？

精彩的CG动画

在游戏进行过程中，每个重要部分都会加插CG动画，详细描绘出剧情的重点。在享受动作游戏乐趣的同时，也可以从中了解义经的生平事迹。



半熟英雄4 7人の半熟英雄

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ※图为开发中之画面

半熟英雄爆笑再现！

超爆笑的S·RPG游戏《半熟英雄对3D》获得好评之后，呆头王子将会再次面对3D军团的挑战！本作将会保持系列作的一贯特色：超爆笑的故事情节、乱糟糟的战斗再加上FF召唤兽元祖的蛋兽召唤系统等。相信喜欢古怪游戏的玩家，绝对不会错过本作。

异样的能量引发新危机

在前作《半熟英雄对3D》中，2D角色与3D军团展开激战，其后阿鲁玛蒙王国的英雄王子与3D军团联手将4次元人击退，最后更与伊娜订婚。可是阿鲁玛蒙王国现在又将面临新的危机，究竟新敌人是谁？游戏的主题7人之半熟英雄，是否意味着要找寻其余的半熟英雄？

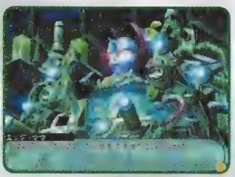
令人怀念的输入名称画面。

召唤蛋诞出大量的召唤

伊露以3D形式出现。

在游戏中，玩家可以不按次序在任何一个惑星上开始游戏，自由度相当高。

在宇宙空间有7个惑星，难道与7名英雄有关？



在超任版第2作中登场的BOSS都会出现？

登场角色

王子

手持传说之蛋，阿鲁玛蒙王国之英雄，经过上次绝体绝命的战斗，最终与3D"珍兽"卡多莉·伊娜举行婚礼。

赛巴斯顿

守护着王子的阿鲁玛蒙王国忠臣，现在为筹备王子的婚礼而忙碌着。

卡多莉·伊娜

3D世界中卡多莉王国的末裔，3D世界最强最恶的"珍兽"，为了准备与王子婚礼每日都在打扮着。

卡多莉·伊露

虽然外貌与姐姐伊娜完全不同，不过可爱的她拥有宇宙第一的破坏力，当她激动时最好不要惹她。

100对100超乱战！

本作中的战斗场面及规模比前作要大5倍以上，最多可以实现100人对100人的战斗！2D与3D混合的士兵、战车与舞台，形成超大模式的混战！

两支军队相遇，发生大规模的战事！

超过百名的士兵对战场面，超大迫力！

相当混乱的大混战！这才真正体现"半熟"的特色嘛！

2D的角色与3D的坦克车，完全不遵照常理的设定！

进化的蛋兽战！

上作有玩家希望能够出现双方所召唤蛋兽的对战，本作厂方不仅接受了这个建议，而且可以实现蛋兽3对3的战斗。在战场上控制各种奇异蛋兽激战的场面相信可以满足各位玩家的要求吧！

双方最多可以放出3个蛋兽出战！

相当强的死光！

出现许多不同个性的蛋兽！

3对3的蛋兽决战！

这个场面是……！？

宝箱入手，画面的背景是不○议之○宫吗？

地下迷宫中的战斗画面？

●SQUARE ENIX●发售日未定●S·RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

半熟英雄4 7人之半熟英雄
Text:Dr.Game Design:siulau

獸王記

经典横版卷轴动作游戏《兽王记》，即将以3D立体化形式在PS2主机上重生，作品副题上所写的“PROJECT ALTERED BEAST”，指军方与政府高官共同进行的一项秘密计划，要将此计划中开发成功的“GENOMIC CHIP”放入人体内，制造出兽人化的士兵“GENOMIC CYBORG”。本作的主角“洛克”便是其中一人，而他将利用兽人化后压倒性的力量跟敌人决一死战！

兽人与异形之战

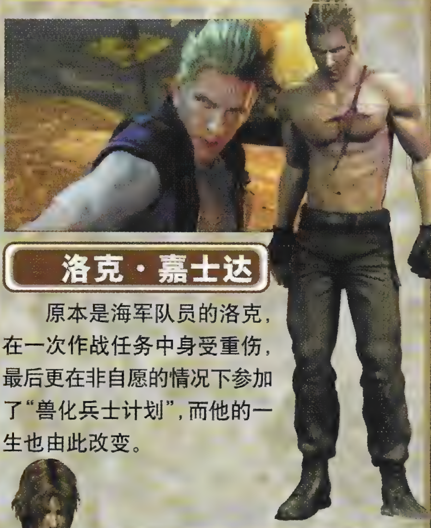
本作是一款以过版形式进行的3D动作游戏。在各STAGE开始时，主角“洛克”只会以人类的姿态出现，通过击倒敌人积蓄“能量”，当储满后就可以变身为实力极强的“兽人”。与传统ACT游戏一样，大部分版面需要消灭特定数目的敌人才可以继续前行，并且在每关的末尾都要与BOSS级的敌人对战。

洛克拥有兽人化的特殊能力，不过每次变身为兽人之时，能量便会逐渐减少，当完全耗尽时便要以HP来替代。

AM05：人类状态的洛克无论是攻击或防御能力都不高，变成兽人后不单基本能力会大幅提高，还可以发动必杀攻击。

巨大邪恶的BOSS敌人，大多都拥有庞多的HP值，主角在之前应该尽量保留力量来应付。

登场人物



洛克·嘉士达

原本是海军队员的洛克，在一次作战任务中身受重伤，最后更在非自愿的情况下参加了“兽化兵士计划”，而他的一生也由此改变。

艾兰迪西亚

本作登场的神秘少女。她突然在失去了兽化记忆的洛克面前出现，到底与“兽化兵士计划”有着怎样的关系？

兽人介绍

以下为各位介绍主角洛克能够变身的三种兽人。当然随着游戏的进展，他还可以变成更多不同的类型。此外，各STAGE均有一些地点需要利用兽人的力量通过，而使用兽人特定的道具还可以进行强化。

MINOTAUROS

体内藏有易燃性物质，能够释放出熊熊烈火将一切烧毁。此外，一定时间内可以将全身完全“钢铁化”。

WERE WOLF

擅于肉搏战类型。锐利的铁爪能够割断铁板，拥有强大的跳跃力，能够轻易跨过8米高的障碍物。

WENDIGO

以未确认生物的细胞开发出适合极寒地带生活的兽人。拥有构造特殊的肺部，能够喷出冰冷的气体。

●SEGA ●冬季发售预定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量130kb
●价格未定 ●http://www.sega.co.jp/ ●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

兽王记 PROJECT ALTERED BEAST

Text :MINAMOTO Design:Sam

Tales of Rebirth™
テイルズ オブ リバース

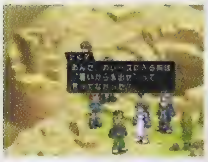
"传说系列"的最新作《重生传说》再有新情报公开，跟韦克一起行动的最后一名同伴终于公开，是一位使用塔罗牌为武器的美艳女性希莲达，外表冷酷的她会对队伍带来怎样的改变？

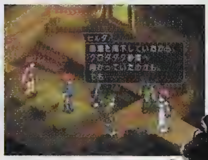
最后一名同伴公开

同行宠物、各种独特技能介绍

充满了谜的占卜师

本次介绍的最后一位同伴，是继克莱雅和安妮后的第三位女性角色希莲达，她将会跟同韦克和其他同伴一起到处去冒险。从外表来看，希莲达是位大姊姊般的女性，不论是知力和能力也很出色，在战斗中非常可靠。不过惟一问题是她那挖苦的言论和不能好好跟队伍协调，没有交到真正知己独自地走上"歧区"的人生。由于她没有详细地说出自己的过去，所以仍然是充满了谜的角色。





像希莲达这样的人为何会成为同伴？

战斗方式为后方术攻击型。

年龄	21 岁
种族	胡玛族
身长	168cm
体重	48Kg

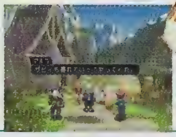
希莲达・兰波玲
Hilda Rhambling

希莲达外表冷酷并带着一点妖艳，是位散发独特气质的美女。职业是占卜师，而且她的占卜术更是一流，可能是职业病的关系身上必定持着塔罗牌。在战斗中，希莲达使用卡牌作为武器，以锋利无比的战斗牌将敌人撕碎。正如她冷酷的外表一样，为求取得胜利不会在乎手段，因此面对敌人时从不会手下留情。另外对同伴有时也会说些挖苦或难以入耳的话。

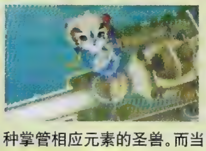
战斗以外的同伴

由于本作的女主角克莱雅不会参加战斗，因此包括希莲达在内在战斗中只有6名同伴可以出阵。不过除此以外，将会出现跟玩家一起行动的宠物，正如系列作《TOE》中美露迪的小宠物、《TOS》中洛特从小养大的犬型动物。而本次将会有可爱型宠物札比，以及被称为圣兽的青龙昂龙，虽然他们不会直接参与战斗，不过将会对故事的发展有着一定的影响。

长有柔软的皮毛，喜爱钻进人们怀里，经常发出"玛芙玛芙"声音的小动物。身体的软毛能随着感情的波动产生变化。食物主要为杂食，适应环境的能力非常高，还有着一定的智力，尤其能够根据人类所说的话作出相应的反映，非常讨人喜爱。



札比



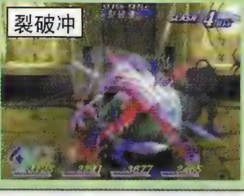
在卡里基亚世界上的6种主要元素中，各自存在着一种掌管相应元素的圣兽。而当中掌管水的圣兽昂龙(シャオルーン)外型像一只青龙，在6只元素圣兽中是最年青的一个，有着非常自由奔放的心。由于昂龙比较年轻，因此对人类非常关心，更多次在韦克他们面前出现。除此之外，圣兽们的智慧超越人类，内在还蕴藏着一股非常大的能力。莫非最后韦克他们还会乘着昂龙，到世界各地进行冒险吗？

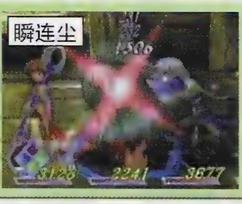
昂龙

众同伴新技介绍

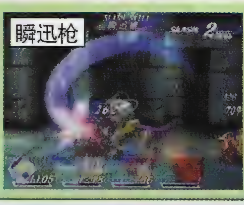
在以往的数期，也先后介绍过由韦克为首一众同伴各种的技、术等，而本期再有新技公开，从中大家可以了解到各同伴的战斗模式！

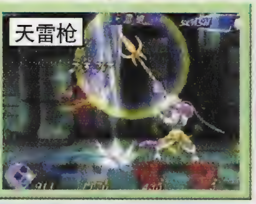
韦克 前卫・接近战

裂破冲


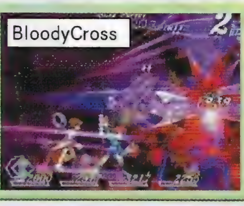
瞬连尘


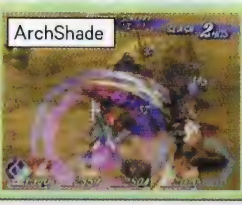
尤真 前卫・中卫

瞬迅枪


天雷枪


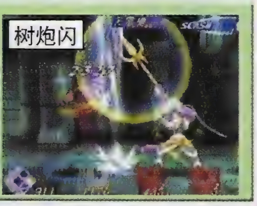
马奥 后卫・术攻击

BloodyCross


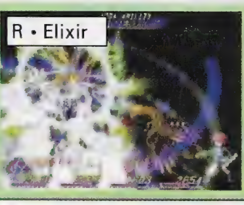
ArchShade


德托雷 前卫・接近战

疾空波

树炮闪


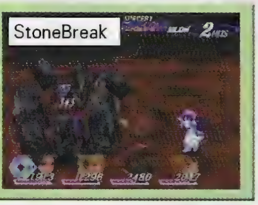
安妮 中卫・回复系

R・Elixir


Life・Materia

希莲达 后卫・术攻击

Splasher

StoneBreak


●NAMCO ●发售日未定 ●RPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.namco-ch.net/talesofrebirth/index.php ●DUAL SHOCK 2 ,8M 记忆卡

Text: Dr.Game Design:Siulau

● HUDSON ●预定 2005 年春季发售● RPG ● 1 人玩
● DVD–ROM ●记忆容量未定●价格未定● http://www.hudson.co.jp/

天外魔境 III NAMIDA

Text :Dr.Game Design :Kennie

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 III NAMIDA

最新故事画面 战斗系统大公开!

所有机迷翘首以待的大作 RPG《天外魔境 III NAMIDA》,再次有大量新情报公开!除了有关故事剧情和战斗的最新画面之外,更会节录开发总指挥广井王子先生的访问!

游戏序幕部分介绍

故事开始时,高千穗村正举行一年一度的祭典,村民们把供奉火神的神镜从祠庙搬出室外,向火神祈求一年的丰收与平安。但是当天晚上却发生了意想不到的事情,神镜受到神秘黑影的侵袭破裂粉碎了!而且神镜更发出奇异的光辉,将整个九州陷入灾难之中……

神镜平时安放在天安河原的祠庙,晚上的气氛相当特别。

跟泪一同展开冒险的壹与,体内的火之力随着不断的战斗而渐渐觉醒。

所有故事都是围绕着神镜发生的!

其中一个被称为"一物"的雅米,性格卑鄙狡滑,更懂得操纵人类和动物的意志,能够使用"毒液"、"污言秽语"等特殊攻击。

神镜碎裂!从里面逃脱的怪物雅米更令九州变成人间地狱!

大量充满个性的敌人

"《天外魔境》系列"的特色之一,就是充满传统日本风格及幻想色彩的敌人,这个特点当然也会在本作中保留,现在便为大家介绍其中四款。

身体扁平,看起来黏搭搭的妖怪,感觉相当讨厌。

身穿平安时代服装的幽灵,似乎是受了咒诅的怪物。

温泉妖怪,会从嘴里喷出热水攻击敌人,十分可恶。

这个巨大的敌人到底有什么来头?被他击中的话一定会受到重创!

黄金之国新舞台大公开

最后送上游戏里部分新舞台的画面,除了图中的博多和别府温泉外,阿苏山等其他九州名胜也会在游戏中登场,让玩家在游玩之余,对九州的风土人情有更深入的了解!

位于博多町内的博多座,不知剧院在哪里?

通过博多座的大堂或别府温泉的入口,可看到背景的制作相当细致!

大幅进化的战斗系统

跟以往两作不同，《天外魔境III》的战斗将会首次在3D的战场中进行，而且更会加入大量新要素，其中包括强化后的“术”及“奥义”。前者如果不断使用可提升熟练度，以增强“术”的威力；而“奥义”则可跟其他招式组合使用，令玩家在战斗之中更投入。

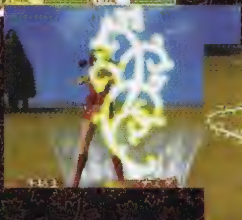
不断按键是否会增加攻击的次数？那么是否会变成实时战斗？

大量敌人逼近了！怎么办？

尝试使用NAMIDA的剑技吧，可以一口气击倒大批敌人！

可供选用的指令多达10个，令战斗有更多变化。

选定指令后，便要决定攻击对象，不知本次能否攻击复数敌人？



只需按△键，便可令泪使出奥义“螺旋斩”。

挥剑自转一周，重创身边的敌人！

壹与使用回复木月草，被奇异的文字与光芒包围之后，体力大幅度回复。

广井王子先生专访（节录）

Q：广井先生，请问游戏目前的开发进度如何？

广井：现在大约已完成了70%。

Q：原来已经有这么多了！之前曾看到泪和壹与在樱树下的剧情事件，最初给我的感觉是2D动画，但是忽然又变成了3D，“噢！原来是3D！”正当我这样想的时候，又回到2D了！

广井：假如把2D和3D结合，无论怎样人们都会认为“这部分是动画，这部分是实际游玩画面。”因此我们的目标是把整个游戏的感觉统一起来，让玩家不用再刻意分辨他们。

Q：听说游戏的剧情总长度接近1小时，是吗？

广井：不错，而且总数大约有300多个！由于确实太多，要想全部看完确实不容易，因此我们经过调整，尽量只保留重点以便让玩家留下深刻印象，开发人员为了完成这项工作十分辛苦！

Q：战斗部分看后叫人相当感动！单是让角色学习招式和考虑如何组合，就足以让人非常投入，说不定有人会花费比游玩时间多3至4倍的时间来来研究战斗。

广井：我一向认为战斗系统是一个RPG的根本，因为即使故事情节如何精彩，假如战斗部分沉闷的话，也不会有人愿意去玩。所以在拥有厚重故事的前提下完善战斗。对于之前为此努力的开发人员，现在回想起来都感到相当抱歉。好在目前单是看战斗部分就足以叫人回味无穷了！

Q：恕我大胆说一句，我认为“《天外魔境》系列”是有足够潜质跟“《FF》系列”和“《DQ》系列”平起平坐的，因为整个游戏无论是故事部分还是战斗部分，均体现出广井先生独特的个性，或者可说是“毒药”吧！

广井：首先多谢你的夸奖，事实上也不能算是“毒药”吧！言归正传，本次在故事开始后不久，男主角将自己父亲杀死，我认为男性是要“杀死”父亲才会成长的，当然我所指的并非真的把父亲杀死，而是将其视作一堵精神上的高墙来超越。在开发以青少年为对象的游戏时，这一方面的描写是不可避免的。其实有关杀戮和生死的情节，我认为是必须的。大约在60年代，媒体对这方面的描写是相当简单直接的，但是自从踏进80年代起，便渐渐变得隐晦，我觉得这是不应该逃避的！

Q：谈谈角色方面吧！他们不单充满个性，也背负着不同的“业”，实在是相当吸引人！

广井：有关角色的设计，无论是主角还是敌人，都下了不少心血，本次《天外魔境III》的主题之一是“承诺”。对我来说，就是不可违背对广大玩家的承诺，相信对杂志这个媒体也是一样吧？

Q：这个当然，绝对不可以背叛读者！

广井：不错，虽然肉眼看不见，但“承诺”却是无处不在的，即使是敌人也不例外。有可能他们因为觉得“神”背叛了自己，这种强烈的情感使他内心充满憎恨；无数被背叛的人，所背负的憎恨与“业”，便构成了这个故事。

Q：除了主角和其同伴之外，敌人也背负着不同的东西，他们是否会在故事中扮演重要的角色呢？

广井：不错，RPG就是角色扮演的意思吗！要直接把角色的个性表现出来是很不容易的，故此我们会通过角色面对不同事件时的反应，来描写每一个人的性格，就好像以“敌人眼中的敌人”这个身分来看待主角等人一样。

Q：那么，在众多反派中，广井先生印象最深的是谁？又有什么原因呢？

广井：是一持。他是一个卑鄙、欲望的化身，可说是无理性的角色，但某种程度来说，却是所有男性性格特征的集合！（笑）

Q：听起来其他的反派也很有个性喔！

广井：在故事中我们对反派角色会有较多的塑造，不会太强调主角是正义的一方，反而会集中于反派也是做着他们认为正确的事，有他们自己的一套正义，并非单纯的邪恶，只是跟主角立场不同而已，所以本次的敌人相当不简单！

Q：最后是有关游戏的开发程度，剩下的30%会顺利完成吗？

广井：就目前来看问题不大，各位不妨留意我们陆续发放的新情报，请大家继续多多支持！

●HUDSON●预定2005年春季发售●RPG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.hudson.co.jp/

天外魔境III NAMIDA

Text·Dr.Game Design·Kernie

Naturalナチュラル2 DUO ～桜色の季節～

在PC上推出后大受欢迎的F&C旗下作品《NATURAL 2》，将于今年冬季植移至PS2。一如游戏名称中的“DUO”所指，游戏中的女主角就是两名样子漂亮心地善良的孪生姐妹鸟海。经过10年后的重逢，作为亲人，又或是作为恋人，你到底会如何对待她们二人呢？

●角川书店●暂定今年冬季●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.kadokawa.co.jp/

NATURAL 2 DUO
Text:文经 Design:Jo

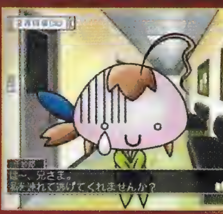
故事简介

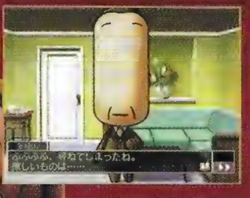
突然接到祖父的死讯，为了处理祖父的后事，同时也为了与分隔多年的姐妹重逢，主角再次返回了阔别10年的本家。10年前3人间的约定，最终以不幸的形式实现，主角与自小被收养的鸟海姐妹就这样开始了3人一起生活的日子。

然而经过10年的岁月，随着少女的成长，以往对“兄长”的仰慕，逐渐变成对异性的依恋……

恐怖的“涂鸦模式”

在《NATURAL 2 DUO》中，当主角得罪了女主角们时，就会发生极为严重的事件。当女主角的不满度到达一定的标准后，游戏就会进入“涂鸦模式”。在这个“涂鸦模式”中，所有人物的造型都会变成非常古怪的“涂鸦模式”。就连游戏中的各种特殊剧情，也会因为“涂鸦模式”的出现而停止发生。在特定情况下，这个“涂鸦模式”还会传染到其他角色身上！





人物介绍

鸟海空

小时候爱哭的空，现在已经变成充满笑容的少女。

本作的女主角之一。一面读大学，一面做兼职，相当勤奋。充满活力，拥有乐于照顾别人的性格。不过本人其实是一个爱撒娇，同时为家人着想的少女。而知道空这一点的，就只有千纱都与主角两个人。

鸟海千纱都

为了喜欢的兄长而走上音乐之路的千纱都。

本作的另一名女主角，开朗活泼，然而不会主动接触他人的少女。年幼时，曾经令主角受伤，内心因而受创。对主角一心一意，为了主角不惜付出一切，同时也是拥有极强独占欲的少女。

江崎日奈美

主角公司的同事，充满活力，天真无邪，是个不拘小节的女孩。

端本久美子

一直默默守护着3人的邻居，视千纱都有如亲妹妹一样。

柴崎彩音

主角母亲再婚对象的女儿，虽然是一名性格温柔的女性，但却对别人表现出冷淡的态度。

安岐山鹿子

主角还是音乐大学生时恩师的女儿。非常害怕与陌生人接触，但却对主角表示出信赖。

© 2004 AQUAPLUS （图为开发中画面）

ToHeart2 トゥハート 女主角剧情&事件披露！

随着游戏正式发售的日子越来越近，标题的正式设计也已决定，而本次则会继续送上与8位女主角有关的剧情事件及最新画面，让大家对她们有更深入的认识。

● AQUAPLUS ● 10月28日 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7140日元（限定版 10479日元）

柚原好 *Konomi Yuzuhara*

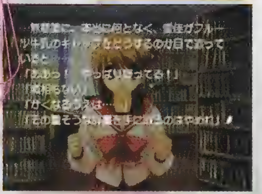
在主角家的门前迎接主角，由于两人是青梅竹马的关系，因此她时常在主角家出现也不足为奇。

柚原正在吃早餐，看来她爱吃西式早餐多于和式早饭。

小牧爱佳 *Manaka Komaki*

竟在图书馆里拿着杂果牛奶？到底接下去会变成怎样的呢？

文学社的爱佳时常在图书馆出没，想不到原来是在那里午睡啊！



向坂环 *Tamaki Kousaka*

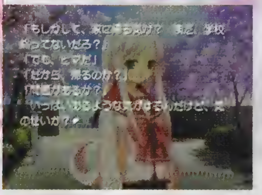
环突然要检查主角手上的物品，到底有何目的呢？

样样皆能的环，弹钢琴时的样子也十分优雅呢！

露丝·玛利亚·美空 *Lucy Maria Misora*

以空闲为理由回家，真是只有她才会想得到啊！

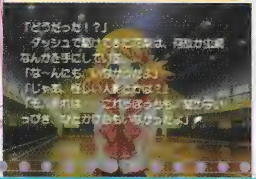
露丝在操场上高举双手，似乎是大喊万岁，可是脸上的神情似乎又不像，真叫人摸不着头脑啊！



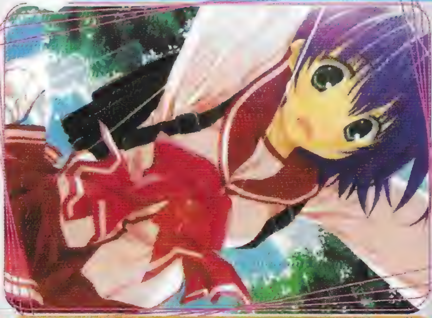
笹森花梨 *Karin Sasamori*

花梨正在图书馆看书，到底书里有什么东西吸引住了充满好奇心的她呢？

发生了什么事？为什么花梨会拿着捕虫网在体育馆中出现？

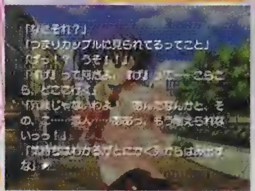


十波由真 *Yuma Tonami*

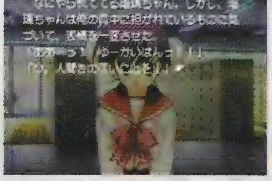


主角与由真一同逛街，却害怕被旁人误认为是情侣，由真因而大发脾气！

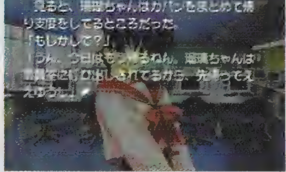
正在向主角挑战的由真，竟也会失手跌倒！？



姬百合珊瑚&琉璃 *Sanko & Ruri Himeyuri*



琉璃竟称呼主角为“绑匪”，莫非是与珊瑚有关？



擅长于电脑方面的珊瑚，刚在视听室完成了节目制作，正预备回家时却碰上了主角。

虽然听说姐妹二人的感情不错，但是如此亲密似乎有点……

TO HEART 2
Text: Dr Game Design: Kennie

新作狙击

●IDEA FACTORY●11月25日●7140日元●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●限定版9240日元

© 2004 IDEA FACTORY/DESIGN FACTORY

《天空断罪 冲锋者+天堂》是一款以描写人造人成长和恋爱的冒险游戏，在游戏除了有多位美少女登场以外，还有造型壮观的超级机器人伴随着玩家一起作战，可谓集合了很多成功游戏的多种要素。

STORY

为了跟谜之敌人战斗而制造的特殊防卫执法机构“ALTAMIRA AGENCY”，它们正秘密地进行着制作懂得自动成长的人造人生产计划，但由于程序设计上的问题，导致制作计划未能取得新的进展。不过这项计划仍然在进行着，一直到了2025年，4位首次开发成功的人造人终于亮相了！

跟女角们谈恋爱。

人造人美少女坐上机器人战斗。

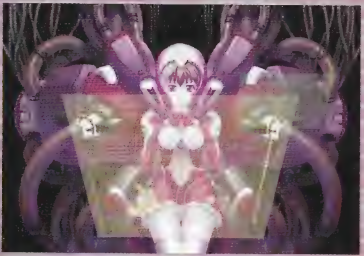
限定版赠送多款礼品

除了普通版以外，本作还会推出限定版。在限定版里将赠送设定原画集、原作CD及动画故事，将限定版编号登陆到网上，更可以获得原创招贴卡片5张，喜欢本作的朋友切密错过啊！

游戏内容公开

在游戏中，玩家是“ALTAMIRA AGENCY”机构中的一位育成人员，名叫船贝乙夜，她的责任是培育刚成功生产的人造人，让她们肩负起对抗敌人的任务。战斗时，玩家要将从上、下、左、右四个方向而来的敌人引诱至画面正中央的标靶，然后掌握适当的时机按下相应的按钮，成功后就可将敌人消灭，并能获得一定的点数，而故事剧情发展将会因玩家取得的点数而产生变化。

称为INTERACTIVE COMMAND ASSIST的战斗系统。



人物介绍

松本 绫香

所有驾驶FUZZY的人当中，唯一一个第二期学生。绫香擅长操控电子仪器，虽然属于理知型，但在各方面仍然十幼稚，就像个小孩一般。

田村 许斐

十分喜欢倾谈的一位少女，性格比较暴躁，对于机器有很深入的认识，而且也是众驾驶员中技术最好的一位。

松村翠

阿翠为人不善交际，性格也是沉默寡言，做任何事都希望一个人去解决，不过她的运动细胞却是众人中最厉害的。

市川 凛

对任何事情都非常认真和热心，但做事却有一点儿轻率，以至经常闹出笑话。至于操作技术方面也不是太出色。

鹿岛 美沙

极富正义感的少女，不论对自己还是对他人都非常严格，虽然只是一期学生，但已拥有成为队长的资格。

天空断罪 冲锋者+天堂
Text：秀吉 Design：Kennie

GUSARD ガイザード Revolution
～僕らは想いを身に纏う～

一段情仇、两段故事！为仇而战！是否能够得到完满结局呢？

《GUSARD REVOLUTION 缠在我们身边的怨念》是电脑上一款著名的冒险游戏，正义和邪恶两方都是为了复仇而战，而结局却往往出人意料。

STORY

故事是由一位研究者的死开始的……一位名叫山风北都的研究学者，因为研究所被蓄意破坏而导致死亡。他的女儿桃香为了替父亲报仇，于是组建了“GUSARD”这个组织。而主角明石透则为了保护桃香也加入了GUSARD，跟桃香一起对付敌人。至于敌人则是由改造人所构成的地下组织，但事有凑巧，他们也是为了复仇而战，看来事情并非想像中那么简单。

大家彼此之间有着深厚的感情。

本来是过着平凡的日子……

复仇集团GUSARD的4位成员

希望保护自己深爱着的山风桃香而加入了GUSARD，他一直期待可以不需要使用武力来完成目的。

桃香的弟弟。虽然他因希望帮助桃香报仇而加入GUSARD，但其实他的内心是非常善良的，并且想让姐姐回复昔日的风采。

跟明石透自幼相识的男生，与透之间建立了深厚的友情。他因为希望透能尽快恢复正常人的生活，于是决定参加GUSARD的报仇之战。

桃香的目的是找出杀害自己父亲的凶手，并亲自手刃仇人，对于复仇一事她一直耿耿于怀，似乎脑海中只有一个“仇”字。

人造人组织GANGLION的五位成员

进行人体改造的研究学者，同时是GANGLION的统帅。他的部下总共有4名，每一位都对他忠心耿耿。

由于受到致命伤害，因此被制作成为改造人，而令他受伤的是自卫队成员，为了报仇他愿意不惜一切。

秋尔是一位被判死刑的囚犯，为了免去死刑他自愿接受改造实验，将自己变成一位改造人。

春日陆

已有很长一段时间变成了植物人的春日，在志摩的意思下为她进行改造，自此以后她一直很感激志摩。

青户

因为某些目的，她决意加入以志摩为首的GANGLION，但奇怪的是他竟然对GUSARD的装备了如指掌。

其他登场人物

山风 北都

桃香和大地的亲生父亲，是一名资深的研究学者。因为研究所发生了爆炸而伤重死亡，但究竟是谁下的毒手仍然是个谜。

翡翠

性格沉静，除了必要的话以外，他绝不会多说半句。现阶段还不知道他跟GUSARD有何关系。

●KID●2005年发售●AVG●1人玩●价格未定●对应媒体未定●记忆容量未定

GUSARD REVOLUTION 缠在我们身边的怨念

Text：秀吉 Design：Kennie

©サンダルダッシュ/KID

●INTERCHANNEL●11月25日●AVG●1人玩●7560日元
●DVD-ROM●记忆容量未定●初回限定版

魔女的女儿阿拉莫德 歌唱，恋之魔法！
Text:秀吉 Design:MW

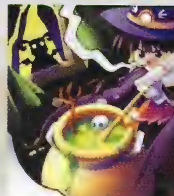
魔女っ娘ア・ラ・モード 唱えて、恋の魔法!

© 2004 FC01/HQ/interchannel

深受好评的电脑游戏《魔女的女儿阿拉莫德》已宣布将会移植到PS2之上，而且还会加入不少新的要素，现在我们一起来看看新作有何特别之处吧！

追加大量最新的剧情

《魔女的女儿阿拉莫德》是一款甚有人气的电脑游戏作品，游戏中每一位魔女都非常可爱，曾经迷倒了大量的少男少女。而PS2版中将会加入一名新的魔女角色——贺露·斯迪普路以及各种新剧情和大量原创GC，实在令人喜出望外。



为了通过考验，究竟选哪一位魔女成为自己的队友好呢？

新的剧情令人非常期待

擅长魔法 光属性

艾弥妮·斯路巴那

下一任女皇的后选人之一，她的魔力能够跟贤者匹敌。因为她温柔和善良的性格，以及一张美若天仙的面庞，令爱慕者纷纷拜倒在她的石榴裙下。

被称为"圣母"的少女，在校院里的人气非常高。

擅长魔法 水属性、土属性

美奇·米路高古

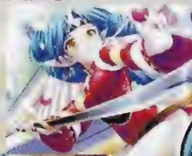
思考方式极度负面的女孩，虽然不擅长交际，但对动植物却非常细心，心地也十分善良。但因为发生了一件事，令这位内向的少女喜欢上了男主角。

美奇十分关心各种动植物。

擅长魔法 无

娜娜

由康姆古斯研究所制造的第7个人工生命体，因此名字也以"娜娜(日语中7的发音)"而命名。虽然娜娜能够在研究所中学到各种各样的东西，可惜她却偏偏不能使用魔法。



对她来说学校只是学习交际的地方

PS2版新登场原创人物

贺露·斯迪普路

PS2版中的原创女主角，属于有角一族的族人。魔力比一般人类还要强，再加上行动迅速，成绩十分优秀。贺露不仅懂得使用地、水、风、火等元素魔法，暗属性的魔法就更加拿手了。但是暗属性魔法本身仍存在一定问题，因此极少有人使用。

擅长魔法 暗属性

有角族的魔女，实力相信是众人中最强的。

[illegible]

莉迪亚的特长是能够以冷静沉着的头脑，有效地发挥出魔法的效果。而也有传闻，她会利用凶猛的黑暗龙研究禁断的暗魔法，因此在艾卡迪美中受到孤立。

擅长魔法 平均

茜路比亚·亚尔谢度

为人十分主动，一看见身边的人遇到麻烦便会立刻伸出援手，属于喜爱照顾别人的姐姐型女孩。由于她知道艾弥妮跟主角是青梅竹马的关系，因此一直不敢向主角告白。

擅长魔法 火属性

虽然有点儿好胜，但仍保持着楚楚可怜的一面。

© 2004 Vingt-et-un Systems
© 2004 D3 PUBLISHER

召しませ 浪漫茶房

以描写幕末风格的异世界·倭之岛为舞台的恋爱故事，由前作《KIMAGURE STRAWBERRY CAFE》的原班人马精心制作的和风恋爱SLG——《浪漫茶房》将于10月中旬推出。游戏将会以餐厅经营+AVG的形式进行。

沉默的武术高手 道明寺晓尚

年龄	17岁
出生日期	水月28日
身高	178cm
体重	58kg
职业	樱花塾3年生、道明寺武术道场师范代

男主角丰富的表情

基本系统

《浪漫茶房》与《KIMAGURE STRAWBERRY CAFE》一样，同是讲述主角一面经营茶店，一面与店里遇到的男性增进感情的和风恋爱SLG。游戏主角千岁，以取得一年后所举办的糖果大赛冠军为目的，一面经营茶店，一面进行制作糖果的修行。

游戏的流程以8日为一个周期，当中包括6个营业日和2天的假期。在一年的时间里不断锻炼从而提升主角制造糖果的能力；同时还要维持店铺的经营，更重要的是还要与经常光顾茶店的顾客增进感情。

营业日 增强角色能力！偶然还会发生突发事件？

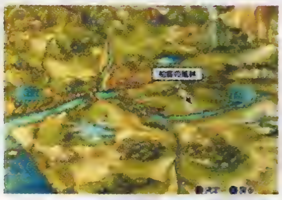
每周营业日的具体活动，都会在前一次假日的最后一天作出决定。制定了一周的活动内容后，剧情就会自动进行。玩家可选择的行动，分别包括"学习经营"、"研究菜单"、"研究素材"、"学习栽培"四项，不同的行动对主角的能力也会产生不同的影响。努力增强主角的厨艺吧！

假期 休息、购物、约会

每当营业日结束，就会出现2天假期。在假日期间，主角会增加平日所不能选择的特殊指令。例如前往各种商店购买道具、找寻糖果的材料，又或是与游戏中的男主角约会，增进二人的感情。

主要剧情公开

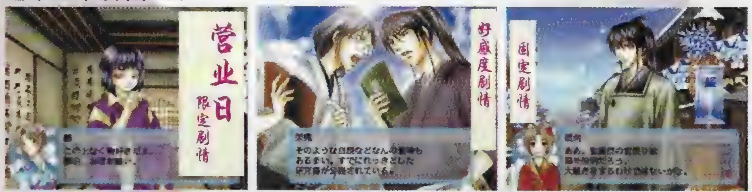
搜集材料其实是约会？



只有在假日才能选择的"搜集材料"，是指离开城镇，前往山地或湖边寻找制作糖果的材料，又或是搜集用作栽培的种子。值得注意的是在出门时，主角可以邀请游戏中登场的男主角一同外出。与男性一同外出时，除了可以增加角色的好感度以外，根据主角的能力，达成特定的条件，还会发生特殊剧情。

日常剧情的三种模式

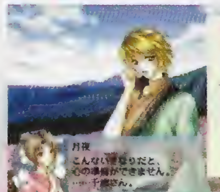
游戏中包括了在指定日期发生的剧情，在营业日或假日限定发生的剧情，与男主角好感度达到特定程度发生的好感度剧情三种。这三种剧情只要满足条件，就会自动发生。在剧情中出现的选择分支将直接影响主角与男主角间的关系。根据男主角的性格，选择适当的答案吧！



角色的好感度直接影响剧情的发展。

令人心跳的告白当然也不能缺少！

与前作一样，在《浪漫茶房》中同样也设有告白剧情。以获得糖果大赛冠军为目标的千岁，到底能否在糖果大赛前提高自己的技术同时又与俊俏的男主角成为恋人呢？据说在本作中，还会出现同时受到多名男性的告白！



成为恋人后 还会出现更亲密的场面！

●D3 PUBLISHER●暂定10月14日●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4800日元●http://www.d3p.co.jp/

浪漫茶房
Text:义经 Design:MW

光之救世主再现！

以超人为主角的格斗游戏系列《Fighting Evolution》终于宣布推出新一集了！本次除了年长一辈熟悉的超人家族成员之外，更会加入多名被称为“平成超人”的新一代超人，让新旧两代的超人迷也可玩过痛快！

ウルトラマン Fighting Evolution 3

© 圆谷 © 2001 圆谷プロ・每日放送 © 2002，2003 圆谷プロ © BANPRESTO 2004 （图为开发中画面）

●BANPRESTO ●预定12月发售●FTG ●1至2人玩●DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/ ●对应周边未定

横跨多个世代的登场人物

游戏中的登场角色多达30名，而其中单是超人家族的成员便已超过10名，由初代超人到最新的高斯、帝那都会在游戏中现身，而且更会加入2对1战斗的场面，令玩家在游戏之余也可重温历代超人的战绩！

超人

面对宿敌捷顿，超人有没有胜算呢？

七星侠

在水边跟King Joe决战，水花四溅的效果十分逼真！

超人吉田

除了拳脚招式之外，吉田还拥有威力无穷的超力手镯。

超人A

为了拯救超人4兄弟，超人A不惜单挑Ace Killer。

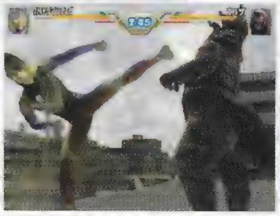
超人太郎

原作中超人太郎凭借跟怪兽的战斗来锻炼自己。

超人尼奥

尼奥的格斗招式丰富，比光线技更为实用。

超人迪加



迪加的对手是电视版第一作登场的怪兽高沙。

超人帝那

雷乔巴斯曾令帝那在南极陷入苦战。

超人佳亚

佳亚的对手Gan Q拥有巨大的眼球，相当受欢迎！

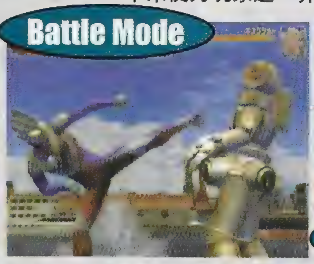
超人高斯&超人迪加

电影版中的怪兽也会在游戏中登场，更同时面对2名超人！

游戏模式大公开！

游戏中一共收录了7个游戏模式，各有不同的特色，玩家可根据自己的兴趣来选择喜欢的模式游戏，接下来便为玩家逐一介绍。

随意选择一名超人，依照原作剧情发展的故事模式。



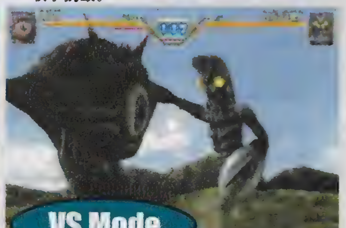
跟电脑随机选择的角色进行对战的模式。

2对1的战斗模式，可选择与不同年代的超人联手抗敌。

可自由地替心目中的超人装上其他超人的必杀技。

超人5兄弟的长兄佐菲向太郎教授战斗的基本技巧。

把可使用的角色放在自己喜欢的舞台上，随意调校镜头视点的鉴赏模式。



对战专用模式，除了超人之外，还可选择使用怪兽来战斗。

奥特曼 战斗进化3
Text:Dr. Game Design:MW

动画名作化身游戏作品
高达勇者再闯冒险旅程

《SD GUNDAM FORCE 大决战》是日本一套极具人气的动画作品，在动画中出现的各个角色都有机会在游戏中登场，喜欢这套动画的朋友不要错过啊！

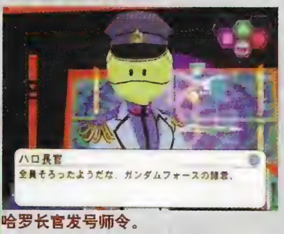
SCENARIO PART

故事是由S.D.G的总部开始，在剧情中玩家将会遇见动画里经常出现的角色，感受到跟它们对话带来的乐趣。还有，在总部中玩家还可以选择出击的机体及选择适合的作战装备。当整备完毕后，队长高达、翼之骑士ZERO和爆热丸便可乘坐异次元转移装置到下一关去。

选择机体出战。

ZERO和爆热丸均会登场。

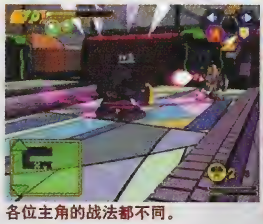
使用异次元转移装置到不同的迷宫。



哈罗长官发号师令。

ACTION PART

主角利用异次元转移装置出击后，便会进入ACTION阶段。本游戏是采用自动生成迷宫系统，尽管玩家再次选择同样名称的迷宫，当中出现的敌人以及结构都会改变，无论进行多少次游戏都会体验到全新的乐趣。


各位主角的战法都不同。

每次迷宫都会产生变化。

组合按键使出不同技巧

在画面右上方有四个发光的标志，它们代表ATTACK SKILL、攻击、防御和紧急回避四个基本动作，玩家只要将这四种基本动作互相组合，便可以使出多姿多彩的特殊技能。如果嫌太过复杂，也可以不断地按攻击键，让角色自动施展出连续攻击。

利用连续技将敌人打倒！

利用能量球来换取道具

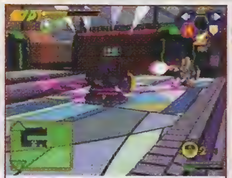
将敌人打倒后，在他们的身上会出现称为"能量球"的物体，只要角色取得这些能量球就可以令右下方的"能量槽"增加。而能量槽的长短会直接影响过版后获得"勋章"的评价，勋章的评价越高，玩家可换取的道具便越珍贵。

过版后可取得勋章

三大主角介绍

队长高达

隶属于新托比亚的异次元防御组织S.D.G中的特殊战斗机器，拥有优秀的统率能力。



翼之骑士 ZERO

为了找寻拯救被石化的拉古罗亚王国的方法，超越异次元来到新托比亚，是一位值得信赖的骑士。

爆热丸

由于次元转移器失灵，被转送到新托比亚的古代武者，他的实力在同辈中可说是数一数二。

强力敌人登场

黑暗阿古捷斯三人众

巨大BOSS登场

●DVD-ROM●BANDAI●11月发售
●ACT●1人玩●6090日元●63kb

SD GUNDAM FORCE 大决战 次元海贼DE・SCULL
Text:秀吉 Design:Kennie

ルパン三世 コロンブスの遺産は朱に染まる

《鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产》是以动画界的著名作品《鲁邦三世》为题材的AVG游戏第二作，本次鲁邦等人的盗取目标是价值高达1000万元的“哥伦布的航海日志”，所以要想得到绝非易事。游戏里除了鲁邦的好搭档次元、五右卫门等人之外，FANS熟悉的峰不二子也会出手相助，而且更可以亲自操纵她来行动，现在就为大家介绍这方面的情报。

峰不二子

对鲁邦而言是一位敌我难分的奇怪女子，本次游戏中她虽然会出手相助，但是不知是否她另有目的。

●BANPRESTO●11月发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量 387KB
●价格未定●http://www.lupin-game.com/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

四种基本动作

步行

虽然是最基本的动作，不过峰不二子即使随意走动都能够散发出女性独特的魅力，令男士的心跳加快。

峰不二子的走路姿态有如一名专业的模特儿。

跑步

比步行稍微加快了一点的移动方法，最主要是用来躲避敌人的追截。

跑步不仅实用，而且也更具美感。

短跳

单手按着地面而做出的低空跳跃动作，由于距离比较短，可以算作较高速的移动方式。

虽然跳跃高度稍低，不过可以用来在一瞬间避开敌人的视线。

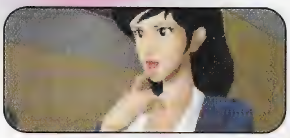
待机

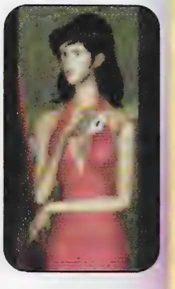
不做出任何行动时出现的“待机”姿态，当然峰不二子仍然会摆出她擅长的模特儿姿势。

看着不二子的站立姿势，感觉如同欣赏一幅美女图一般。

扮相三变化

按照目前公开的资料所知，游戏里的峰不二子将以3种不同的打扮亮相，每种服饰都遮挡不住她本身的独特气质与吸引力。



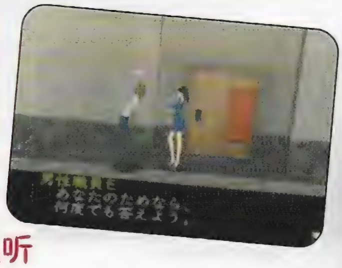


特殊行动

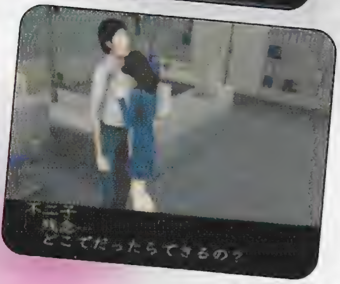
魅力・诱惑

决定对象后首先摆出诱人的姿势。

峰不二子最懂得运用“女性的武器”，她能够用自身的魅力去吸引守卫这类男性对象，成功的话再加以“诱惑”，对方就会被她完全玩弄于股掌之间。



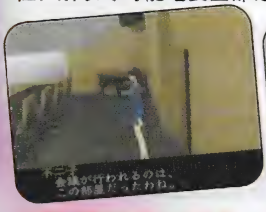
成功地吸引住目标人物后，再以“诱惑”来操纵对方的行动。



用此方法可以轻易地从别人身上得到重要的情报。

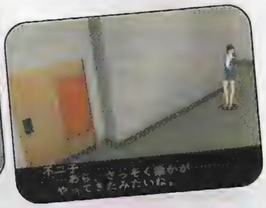
盗听

利用一般人对女性警戒心较低的实际情况，峰不二子可以轻易地走入敌人阵地内安装窃听器，从而收集到重要的情报，大多数情报对游戏攻略都颇具影响性，所以尽可能地要全部记下来。



合理地安装窃听器后，会在该位置上出现“电灯图案”。

即使在守卫们身边，峰不二子也可以成功地安装窃听器。



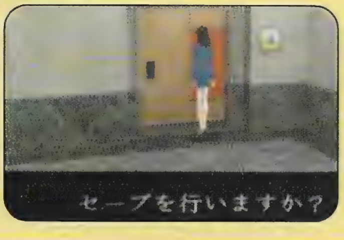
离开房间后立即启动窃听装置，从敌人口中听到重要的情报。

其他行动要素

女厕

既然峰不二子是一位女性，进入女厕当然也不足为奇，在这里可以把游戏进度记录下来。

身为男性的鲁邦当然不能进入女厕，要上男厕则无问题。



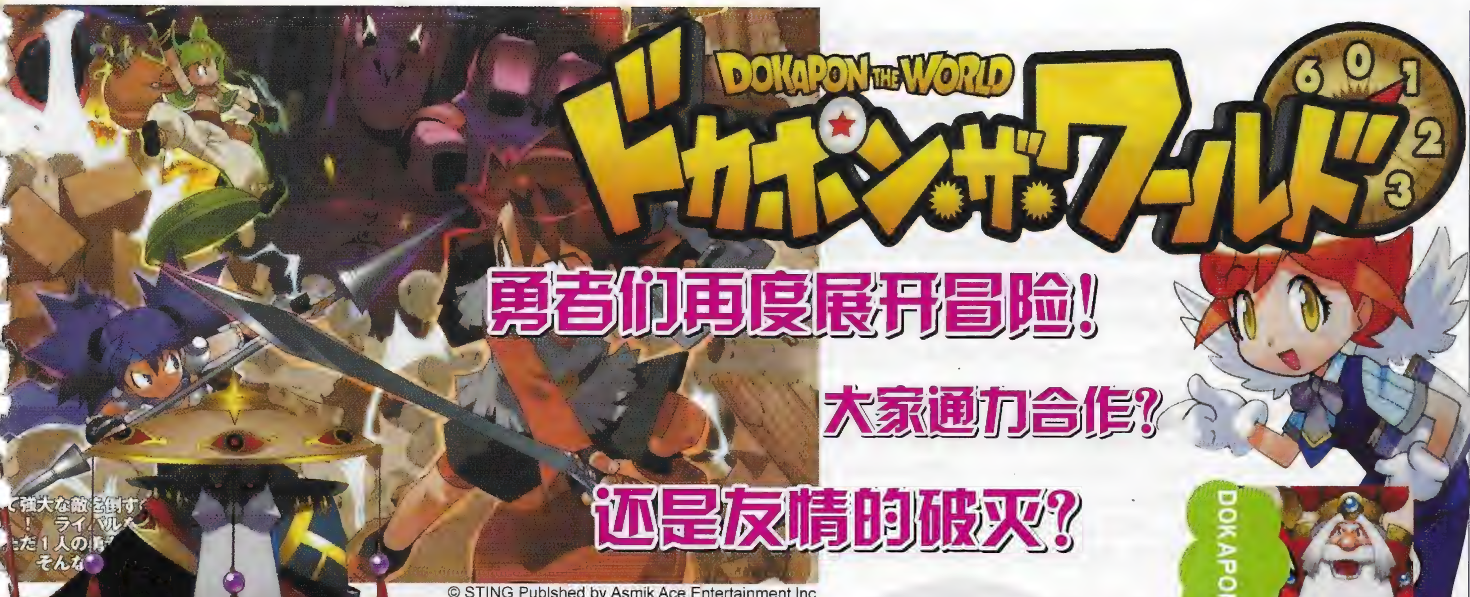
女更衣室

峰不二子进入女更衣室是绝无问题的，从中可以找到不少重要的隐藏线索。

更衣室里不知是否会碰上别人换衣服的情况呢？

鲁邦三世 染上赤红色的哥伦布遗产

Text:MINAMOTO Design: Simon



勇者们再度展开冒险！

大家通力合作？

还是友情的破灭？

© STING Published by Asmik Ace Entertainment,Inc

相信不少人都玩过“《DOKAPON》系列”的作品，而新作中将会加入大量新元素，包括职业、武器和道具等等，游戏内容再次LEVEL UP！

●Asmik Ace Entertainment●11月3日●TAB●1至4人玩
●6800日元●记忆容量400kb●DVD-ROM

亚洲区域的头目

在地图上进行游戏。

大富翁式的游戏系统

《DOKAPON》是一款冒险式的大富翁游戏，平时角色需要依照骰子掷出的点数在地图上一格一格地移动。在移动至地形格时就会展开战斗，通过不断战斗来提升自己的实力。除了地形格以外，地图上还有踏进后可取得道具的“道具格”以及其他不同用途的格子，只要一到达这些格子就会发生意想不到事情。

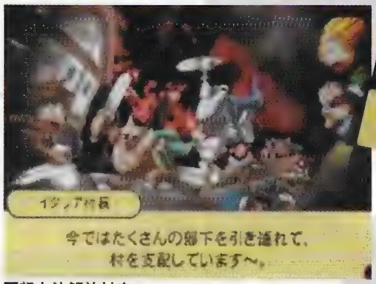
游戏中有大量故事剧情。

转职的特点

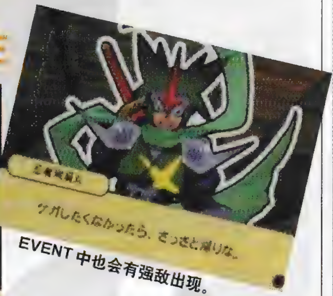
虽然要转职为上级职业必须要达成一定的条件，不过转职后的好处也是显而易见的。首先角色在每回合取得的工资会大幅上升，而在等级提升时各项能力的上升幅度也会比未转职前高，即是说要增强自己的实力就一定要转职。还有，每一种职业能使用不同的技能和独有的武器，所以使用哪种职业也有游戏的乐趣。

不同职业的薪金也不同

解放被魔王占领的村庄



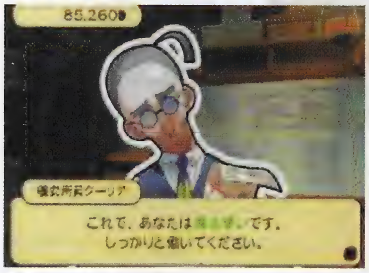
要想办法解放村庄。



EVENT中也会有强敌出现。

玩家的目标是要打倒占领村庄的魔王分身，然后将村庄纳入自己的管治之下。当累计打倒三个魔王分身后，便会进入存在着中BOSS的迷宫，只有打倒中BOSS才能开启下一关的版图。而随着玩家击败魔军头目，国王对勇者的评价会上升，同时角色的身份也会提高。

作成自己的角色



哪一种职业比较有利呢？

在游戏开始前，玩家首先要制作代表自己的勇者角色，为其设定性别、名称、颜色等等。初期可让玩家自由选择的职业只有“战士”、“盗贼”、“僧侣”和“魔法师”四种，不过玩家却可以在地图上的“转职方格”进行转职，而上级职业总共有45种之多，绝对能够保持游戏的新鲜感。

猜拳般的战斗

用猜拳的方式来决定胜负

要估计对手的出招。

在战斗中，每位角色所使出的招式都是互相克制的，就好像防御对普通攻击会有一定的阻挡作用，但面对魔法时就会变得一筹莫展。总而言之，每种技巧之间都存在着强弱关系，在选用招式之前必须好好猜测一下对手将会怎样行动，否则吃亏的肯定是自己。

DOKAPON THE WORLD
Text:浓拓 Design:Sam

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

© 2004 KONAMI ALL cars, names, brands and associated imagery feature in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.
＊图片为开发中画面

这回GT4有对手了！

在游戏中追求真实的驾驶感觉是非常正常的事，而游戏开发商为了满足玩家的要求，也尽量会制作出高质素的赛车游戏作品，就比如由SCE开发的《GT4》便是一个最好的例子，这一系列游戏的推出，使赛车游戏进入了另一个纪元。然而KONAMI不想让SCE专美，于是便制作出与之可争一日之长短的新赛车游戏——《ENTHUSIA专业赛车》！

●KONAMI ●发售日期未定● RAC ●1至2人● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定● http://www.enthusia-racing.com/

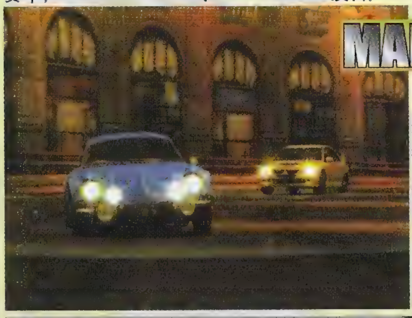
最新赛道全面介绍

赛道可以说是赛车游戏的"生命"，没有好的赛道设计，就算有多少部赛车可以选择也是白费，所以在每款出色的赛车游戏之中，都会有相当精彩的赛道设计。而在新游戏《ENTHUSIA专业赛车》之中，赛道的设计均相当出色，而且选用的赛道来自世界各地，每条赛道之间有着不同的风格，绝对能够迎合不同口味的赛车游戏迷，而以下5条便是最新公布的赛道：

SPEEDIAPOLIS RING

这是绝对以高速来进行比拼的赛道，就像美国的"印第安纳"及"NASCAR"等赛车场一样，"SPEEDIAPOLIS RING"是一条没有太多花巧设计的赛道，整体呈椭圆形，完全只是考验赛车在此赛道上比拼最高的速度。图中见到的便是3部来自日本的赛车，TOYOTA GT-ONE、MAZDA 787B及日产R390。

MARCO STRADA



这是在5条赛道之中，唯一一条现实世界中真实的赛道。它位于德国，是一条F-1的标准赛道，也是不少世界著名车厂借助该赛道来测试新车的性能，所以在这里玩家可以一试自己的身手，创造出比世界著名车手更好的成绩。

Nurburgring

由石板组成的便是这条位于意大利的赛道，但不要以为这样便可以掉以轻心，其实这条赛道的赛车环境极为恶劣，因为这是要在夜间进行比赛的赛道，再加上雨天路滑，其困难程度并不会比越野赛道低呢！最重要的是在晚上行驶时，视野范围有限便成为了最大的问题。

WERZ BAHN

一条新旧设计相结合的赛道，其实赛道本身的设计来自德国，结构也非常有趣，由一般的街道，乃至乡郊的道路都是这条赛道的一部分，适合这条赛道的车实在很多，就算是排气量小的车也可以应付，因为这里赛道的弯角及高低差是最需要小心注意的，在这条赛道上，VGS便可大派用场了。

EDGE OF THE ROAD

这是条不折不扣的越野赛道，充满了高低起伏的路段，各种不利于赛车行驶的环境全都会体现在这条赛道之中。和一般的城市路段相比，越野赛道的赛车环境非常艰苦，车手如果没有出色的驾驶技术，要想取得好成绩绝非易事。相比起一般的赛道，观看越野赛道上的REPLAY，感觉更加畅快、兴奋！

新车要多少有多少！

在赛车游戏之中，除了需要赛道精采外，赛车的种类也要多，这才可以满足赛车游戏迷的要求。所以自该游戏公布以来，KONAMI便不断地公开新的车厂及车种，而且大部分在游戏之中使用的车更是以实名出现，这一方面可能比《GT4》更加出色，而在新一轮公布的车种之中，不乏大家非常熟悉的车厂和车种。

新增车种一览

车厂	车名
HONDA	NSX Type R
AstonMartin	Vanquish
AUDI	Ttcoupe
LANCIA	STRATOS
Renault	A110
Volkswagen	GOLF-R32
RUF	CTR
Mercedes-Benz	CLK-DTM
Alfa-Romeo	147GTA
Citroen	Xsara Rally Car
Ford	Focus Rally Car
Peugeot	206-Rally Car
MAZDA	787B
NISSAN	R390
TOYOTA	GT-ONE

赛车的重力不能轻视

一直以来，驾驶高速机械的重心，都会被一种称为"G"的重力点所影响，而赛车也不例外，在《ENTHUSIA专业赛车》之中，也加入了这种很少在赛车游戏之中使用的元素（VGS），了解车辆在行驶之时重力点的分布，将对驾驶有很大的帮助。

ENTHUSIA 专业赛车
Text：赤目黑龙 Design：Kennie

真爆走デコトラ伝説

在日本，货柜车艺术是属于个性喧哗的男人的“浪漫”！而曾经在PS上推出过的《爆走货柜车传说》，这次将以究极版的形式再度登场！

© 2004 Spike JALECO ※图为开发中之画面

属于男人的浪漫传说！货柜车游戏之究极版登场！

1999年在PS上以崭新的赛车概念为题材的《爆走货柜车传说》及《ART CAMION艺术传》，其开发小组宣布即将推出史上最强的究极货柜车游戏《真爆走货柜车传说 天下统一顶峰决战！》。据制作总指挥细　　哲表示，本作将会融合前两款作品的内容，再加入大量原创的要素，令游戏更具吸引力！

充满迫力的对决画面，场面相当火爆呢！

货柜车艺术原创人

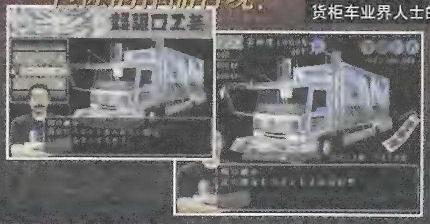
关口操亲自监修！

为了使本作更具真实感，开发小组专程请来货柜车艺术业界第一人，也是这项艺术的原创人士——关口操先生参与制作。除了大量由他设计的货柜车艺术图案会在游戏中出现之外，更会首次披露他的最新制作作品“艺术丸Ⅳ”，并包括其他各类货柜车型的英姿，令人的期待度相当高！

关口 操

绘画货柜箱的巨匠，受到货柜车业界人士的尊崇。

巨匠的作品再现！



游戏中有限会社关口工艺的招牌将会出现，一看就知道此作的专业程度了！

丰富的游戏模式！

在本作中的游戏模式有多项，今回先公开其中两个模式的内容。

男之华道

以扮演货柜车司机，体验其生活为主的故事模式。透过故事发展出与女主角的恋情、并和宿敌进行对决。而除了新角色外，在《爆走货柜车传说》及《ART CAMION艺术传》中的角色也会登场！

全国制霸

全国制霸是游戏中的主要模式，玩家最初只是驾驶普通的货柜车，经过不断的运货赚取金钱，购入各种部件及改装车辆，将劲敌击败，以全日本最强货柜车为目标！

精彩的开场动画！

除了各款绘有不同图案的货柜车之外，关口老师的最新作“艺术丸Ⅳ”将会在开场画面中首次公开！美丽的景色，配合“艺术丸Ⅳ”的英姿，相信可以吸引一大批好此道的玩家，而同时相信此货柜车也可以在游戏中使用。

大迫力的开场画面！

艺术丸Ⅳ初公开！

真实之名车再现！

在游戏中，货柜车界著名的车子将会陆续登场！除了关口老师历代的艺术丸外，还有龙神丸、美奈丸、相模之爆、绫太郎及恶女传说等，超过50部名车大迫力再现！以下是其中两部名车的游戏设定画面，完成度超高！

右侧

左侧

美奈丸真实画面

背面

游戏内的美奈丸

背面

龙神丸真实画面

右侧

左侧

游戏内的龙神丸

●Spike ●预定今冬发售●RAC●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元●对应DUAL SHOCK 2●http://www.spike.co.jp/

真爆走货柜车传说 天下统一顶峰决战！

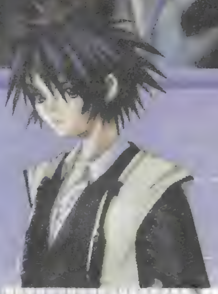
Text：猫部 Design：siulau

PS2

●●新作狙击●●

凭借充满个性的角色与完成度很高的战斗系统而广受好评的PC游戏《永远之艾榭莉雅》，如今终于宣布移植到PS2上，本次便先为玩家集中介绍游戏中的主要登场人物。

● XUSE／日本一 Software ●预定冬季发售● SLG ● 1人玩
● DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定● http://www.nippon1.co.jp/



高岭悠人

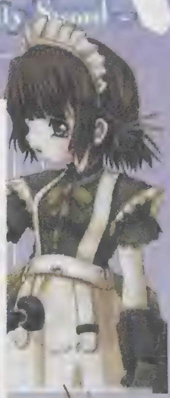
高岭悠人受到神秘的声音引导而到达异世界芬德斯玛哥利亚，由于同时来到的此地的义妹佳织成为了拉基奥斯王国的人质，而被逼为拉基奥斯战斗，在得到永远神剑·第四位“渴求”之后，高岭悠人率领其他从现实世界被召唤来的人们战斗，从中寻找回到现实世界的方法。

艾榭莉雅·蓝色精灵

手持永远神剑·第七位“存在”的拉基奥斯王国精灵，不擅长表达自己的情感，因而变得极端沉默，只能通过战斗寻找自己的存在价值。

爱丝贝莉雅·绿色精灵

拉基奥斯王国精灵，拥有永远神剑·第七位“献身”，心地善良，专门替其他精灵们排解纠纷。

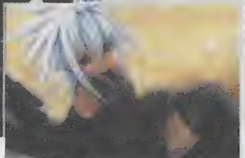


岬今日子

悠人的好友，被召唤成为玛诺利肯共和国的战士，手持的是永远神剑·第五位“虚空”，性格爽朗且平易近人。

奥花莉尔·红色精灵

外表看来年纪轻轻，但其实是一名战斗力相当高的精灵，手持永远神剑·第八位“理念”，性格直率，喜欢把战斗视作游戏。



乌鲁卡·黑色精灵

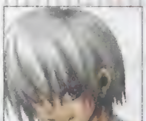
永远神剑·第六位“拘束”的主人，撒基奥斯帝国的精灵，因其神速的居合拔刀技而被称为“漆黑乌鲁卡”，在战场上往往令敌人闻风丧胆。

仓桥时深

神木神社的巫女，是悠人在异世界的向导，对于悠人被召唤的事似乎所知甚详，持有永远神剑·第三位“时咏”。

妮丝天娜·戴·拉基奥斯

拉基奥斯王国的公主，也是第一王位继承人，是个善良的少女，对于父王治国的强硬手段相当反感，从心底希望世界能够和平。



秋月瞬

拥有永远神剑·第五位“盟誓”的撒基奥斯帝国召唤战士，跟佳织青梅竹马，对她的感情非常执着，因此非常憎恨悠人，来到异世界之后，于帝国内发挥自己的才能，迅速巩固了自己的地位。

路古奥·戴·拉基奥斯

拉基奥斯国王，野心勃勃地希望建立霸权。

永远之艾榭莉雅 The Spirit of Eternity Sword（暂称）
Text:MINAMOTO Design:Simon

●XUSE／日本 I Software●预定冬季发售●SLG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.nippon1.co.jp/

永远之艾榭莉雅 The Spirit of Eternity Sword（暂称）
Text:MINAMOTO Design:Simon

故事及异世界介绍

在年幼时已成为孤儿的悠人，虽然得到生父的知交高岭家收养，但是在一场空难中，他再次失去了双亲，只剩下义妹佳织在意外中奇迹地生还，自此，两人便过着相依为命的日子。

一天，一名自称仓桥时深的巫女出现在悠人眼前，接着悠人只感到脑海中一片空白，朦胧的意识中听到一个声音：“是时候付出代价了……是奇迹的代价……”当悠人恢复神智后，发现自己身处于一个陌生的世界，在这个名叫芬德斯玛哥利亚的世界里，精灵代替争夺宝贵能源“玛那”的人类而战……

为了能与佳织回到现实世界，悠人不惜身处战乱之中。

被拉基奥斯国王胁持作为人质的佳织，最终的命运将如何呢？

异世界芬德斯玛哥利亚

游戏系统大公开

游戏主要分为下列三部分：

冒险部分

主要是交待剧情的发展，中途会加插大量选择，根据玩家的选择而令剧情出现不同的分歧，甚至会影响主角跟其他人物的关系和游戏的结局。

冒险部分以AVG的形式进行，遇上选择时必须谨慎地抉择。

只玩一次是无法体验所有剧情的，努力加油吧！

战略部分

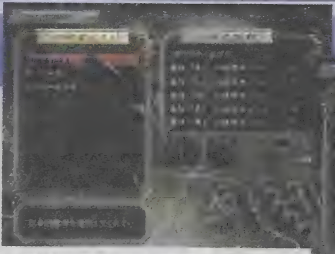
战略部分的目的，便是扩张自军的领土，以收集到更多“玛那”。“玛那”主要可通过打倒敌人及侵略别国来获得，利用“玛那”可兴建新的设施以及替我方角色提升等级，因此要强化国力的话便要积极地扩张领土。

战斗以队伍为单位，每一队由3人组成，每次最多可派出4队。

战斗以全自动的方式进行，玩家要事先替各角色设定相应的特技。

内政部分

在自国的领土或战斗中成功地占领敌国的据点，就可实行各种内政，包括兴建各种设施以及提升同伴的等级等，是游戏中非常重要的一环。



不同的设施有不同的效果，要根据当时的需要来选择。

高岭佳织

悠人的义妹，因空难而失去双亲之后，便与悠人相依为命，为人谨慎坚强，暗自倾慕悠人。

夏密特・尤迪亚

被称为贤者的天才技术者，现正四处隐居，并不隶属于任何国家。

依欧・白色精灵

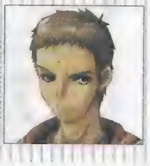
尤迪亚的随从，手持永远神剑‘理想’。

夏小岛

佳织的同班同学，开朗活泼，非常喜欢悠人。

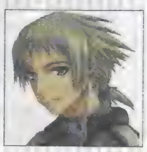
碧光阴

悠人的好友，跟今日子是情侣的关系，富有侠义之心，但因被召唤至玛诺利肯而被迫跟悠人为敌，拥有永远神剑・第五位“因果”。



拉斯克・洛特

性格开朗轻佻的战士，是爱丝贝莉雅的师父。



古威杜京

玛诺利肯共和国的大总统，对自己的信念非常坚持。

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

© 2004 NINTENDO / INTELLENGE SYSTEMS

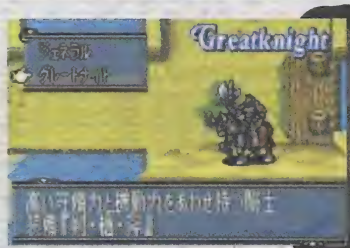
“《火炎之纹章》系列”最新作《圣魔之光石》，将于今年10月推出。作品中除了加入系列首次出现的敌人——魔兽以外，还引入了分歧转职系统以及EX版图，增加角色育成方面的变化。本期将会为各位送上有关转职系统的介绍，当然也不能缺少新公布的登场角色资料了！

●任天堂●暂定10月7日●SRPG●1人玩●卡带●内置记忆●4800日圆●http://www.nintendo.co.jp/

系列首次引入分歧转职系统

以幻想世界为舞台的“《火炎之纹章》系列”，与大多数同类SLG作品一样，当角色达成一定的条件，就可以转职为上级职业，使得角色的能力大幅增加。系列以往的作品中，所有角色的上级职业都已经被限定，因此导致不少角色由于职业上的特性而难以在游戏中发挥所长。

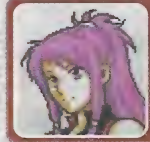
正因如此，在最新作《圣魔之光石》中，将会引入“分歧转职系统”。当角色达成转职所必须的条件后，只要使用转职道具，就会出现选择转变为新职业的画面。在以往的作品中，使用转职道具后，角色就会自动转职为固定的上级职业，角色的风格也会被固定。但在《圣魔之光石》中，即使因移动力低，反应迟钝而往往受到冷落的“Armorknight”，也可以摇身一变成为机动力极高的“Greatknight”，角色的成长完全可以随玩家的战略风格而改变。



上级职业分歧介绍

Armorknight

以铁壁一般的躯体抵挡敌人攻击的Armorknight，在以往的系列作品中，其上级职业只有同样移动力极低的General，本作则将会加入Greatknight的选择，攻击力的成长虽然会稍微下降，不过移动力却会大幅上升。



剑士

在系列中向来号称最强的职业剑士，上级职业除了传统的Swordmaster以外，还会加入前作新增的Assassin。两者同样拥有优秀的命中、回避以及必杀三种能力。

战士

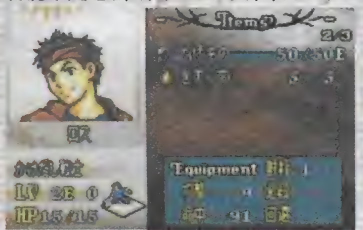
作战风格基本与剑士一样，然而使用威力强大的武器“斧”的战士，在转职后，除了可以使用弓的Warrior以外，还会加入可以使用剑的勇者。

特殊能力复活！

在SFC时期“《火炎之纹章》系列”最后的作品《圣战之系谱》与《THRACIA 776》中，曾经加入了名为“特殊能力”的系统。不同的角色与职业，都拥有独有的特征，当中包括了“流星剑”、“月光剑”等强力的攻击技。从GBA的“《火炎之纹章》系列”开始，“特殊能力”系统将一度被废除，但从最新公布的画面来看，可能在《圣魔之光石》中将会再次引入这个强力的系统。

新职业登场

除了以上的上级职业外，从最新公布的图片中，还可发现全新的职业“新手战士”，虽然看起来不太可靠，不过经过悉心栽培后说不定也会成为重要的战斗力呢！



魔兽登场！

麦古达路

人的上半身连接着的是猛兽的躯体，挥舞着巨大的战斧阻挡着主角的去路！从外表看来，无论攻击力还是机动力都相当优秀。一不小心甚至可能就会被它一击打败！

登场角色

扎特

路尼斯王国的圣骑士，拥有“真银之骑士”的称号，在王都被攻陷时受国王之命带着公主离开王城。

迪迪斯

性感的舞娘，充满了成熟女性的魅力，与年幼的弟弟尤亚一同跟随着佣兵团活动。

火炎之纹章 圣魔之光石

Text:Dr.Game Design:sam

研修医天堂独太

TENDŌ ✚ DOKUTA

© SPIKE ALL RIGHTS RESERVED.

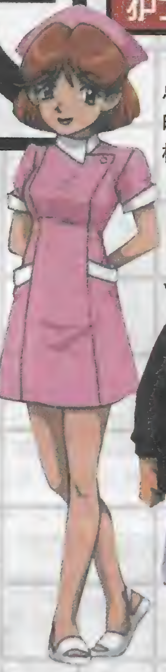
自任天堂的最新主机NDS正式公布以来，不少游戏厂商都加入了开发这部新主机软件的行列。其中SPIKE将于NDS上推出一款以医生为题材的游戏《研修医天堂独太》，这是一个以实习医生天堂独太为主角而展开剧情的AVG作品。

●SPIKE●发售日期未定●AVG●1人玩●卡带●内置记忆
●价格未定●http://www.spike.co.jp/

登场人物介绍

实习医生　天堂独太

在一所极为普通的医学院刚毕业的实习医生，虽然缺乏经验，不过却拥有一股热诚。每当遇上有困难的人，都会不自觉地上前帮忙。不过正因这种性格，经常被卷入到不必要的麻烦中。



护士　星幸

在圣命医大执勤两年的护士，性格虽然有点粗心大意，不过乐天开朗的性格却受到身边的人欢迎。拥有全心全意为病人着想的善良性格。

护士长　佛罗伦萨·真纪子·樱田

资深的护士长，既有温柔的一面，也有严厉的一面，默默地守护着星幸和独太两人。拥有纯正的日本血统，不过却自称佛罗伦萨。

圣命医大附属病院外科部长　泽井恭介

圣命医大的外科部长，在免疫科方面是世界的权威。拥有一身庄严的气质，受到职员与患者的爱戴。将独太请到圣命医大的人物，不过原因不明。

游戏流程简介

急症出现！

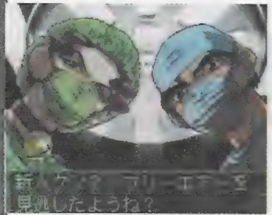
作为医学界名门的圣命医大经常有不同种类的病人来访，其中有不少突然患上急病或受伤而被送入医院的人。作为新人实习医生的独太，到底能否根据不同患者的病情，采取适合的措施呢？

制作病历

为了替患者进行适当的治疗，医生必须掌握患者的确切病情。而制作病历的过程中，将以医院为舞台，进行AVG式的游戏。

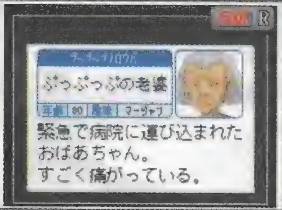
手术开始！

当完成病历后，就可以正式开始进行手术了。在手术的部分，将会依照之前AVG部分制成的病历为标准，作出相应的适当处理。在这一部分，玩家将可以利用NDS的新增功能——触摸式屏幕来进行操作，让玩家感受到真实手术的实际感觉。不过只要判断失误，患者的性命就难保了……



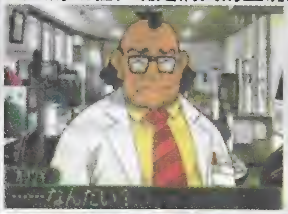
以问诊与触诊制作病历表

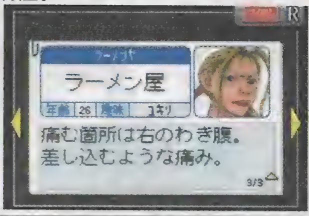
AVG部分，主要从病人与医院的医护人员那里，搜集到病人的“病历表”（书面症状报告）。在本作中占有重要地位的“病历表”，经常会在下方屏幕中显示出来，让玩家可以随时查阅。而在进行对话时，按下L按键，还可以即时显示出玩家面前的病人的病历。

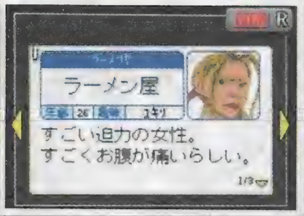


查询前辈的意见

每当遇上主角所学专科以外的病症时，玩家就可以向医院内其他前辈医生请教。利用专家级医生的经验，确定病人的正确病症。

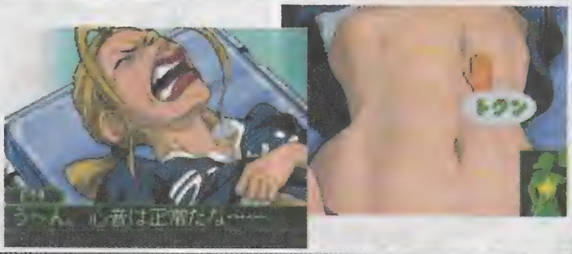






亲手触诊？

除了问诊以外，最实际的方法就是触诊了。玩家可以通过触诊的方式了解病人的反应，得知病人的身体状况。而这个触诊部分，当然也不能少了活用NDS主机性能的机会。利用触摸式屏幕，玩家可以亲手进行触诊，了解患者的病情。



研修医天堂独太
Text：义经　Design：sam

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

久违了的《DEAD OR ALIVE 终极版》再次有新的情报公开了！本次会为大家带来Hitomi的参战画面，以及不同的服饰和新舞台的介绍。

© TECMO, LTD. Team NINJA 2004 （图为开发中画面）

人气偶像Hitomi宣布参战！

期待已久的Hitomi终于登场！

曾在第一、二作中登场的Hitomi，是"《DOA》系列"里最受欢迎的角色之一，现在她终于宣布参战，这对于该系列的FANS来说自然是天大喜讯了！到底这位来自德国的空手道高手，能否同样地在游戏里大显身手呢？

角色的招式和造型以《DOA3》为蓝本。

Hitomi的攻击力虽不及男性角色，但是其擅长的快速连续技仍然威力十足！

利用敏捷的身手进行空中战也是Hitomi的强项。

危机四伏的"TAG BATTLE"新舞台！

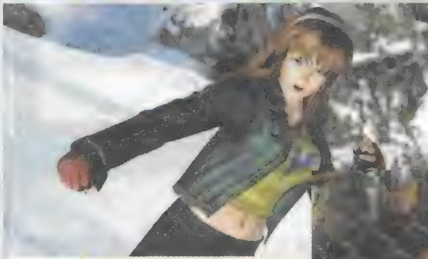
现在所介绍的"The Spark Danger"，是以2对2来进行战斗的"TAG BATTLE"模式中采用的新舞台，场地四周布满了危险的装置，一旦触及的话便会造成严重伤害，但相反若能好好运用，也能取得极大的优势。

把握机会把对手轰出场外，便可触动机关！

场地四周设置了3种不同的陷阱，包括大爆炸或触电等。

Hitomi新服装一气公开！

为了纪念Hitomi的加入，本次的服装介绍部分也是以她作为主角，Hitomi将会穿上3款不同的服饰，除了能够突显其个性的便服之外，她还会穿上最养眼的比基尼泳装跟大家见面。



牛仔夹克、牛仔裤再加上贴身背心，在展现出她爽朗的一面的同时，也不失性感。

脱下牛仔夹克之后只剩下小背心了，感觉截然不同。

最后介绍的是泳装，看来为了公平起见，Hitomi的对手也会穿着泳装登场，实在是叫人眼界大开啊！

别只顾着看啊，小心被对手的重招击中！

虽然是穿着比基尼，但是在战斗时也绝不会手下留情的！

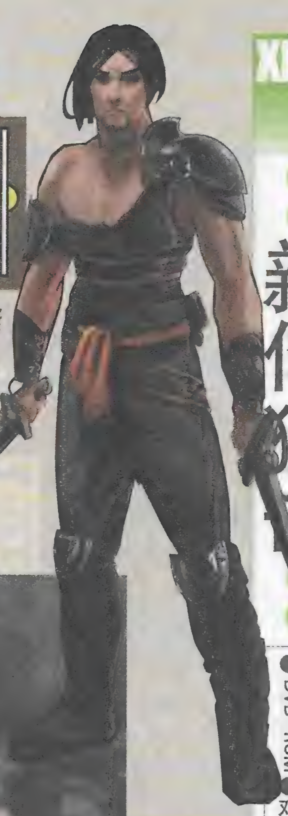
●TECMO●10月7日●FTG●1至2人玩●DVD-ROM×2●记忆容量未定
●9240日元●http://www.tecmo.co.jp●对应HDD，XBOX LIVE，杜比数码5.1声道

DEAD OR ALIVE 终极版
Text:DR GAME Design:Kennie

开场片段大放送！

波斯王子再度展开惊险旅程！

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



经典动作游戏《PRINCE OF PERSIA（波斯王子）》于去年11月在多机种上重现，其出色的映像，丰富的解谜，刺激的动作性以及独特的时间逆转系统，使它获得了外界高度的评价，而今年底厂商将会推出该动作游戏的续作，本刊编辑更亲身试玩仅供E3展示用的开发中版本，并在本期为玩家进行详细的介绍。

●UBI SOFT●ACT●预定2004年11月16日发售●1人玩●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录●http://www.princeofpersiagame.com/teaser/us/

时间逆转系统仍然健在

前作最大的卖点自然非“时之砂”（时间逆转系统）莫属了，该系统能让玩家扭转自己的命运，而续作中当然也不能缺少此系统。本作画面左上角体力计会以蓝色圆圈显示，而中间的六个白点就是时之砂，发动后就能使最近的10秒钟时间倒流，然后将错误的行动修正过来。

主角的造型也经过改动了。

失足坠入深渊后怎么办呢？

利用时之砂的力量回复原状。

打斗元素大大增强

虽然追、赶、跑、跳、碰是本游戏的特色，但是也不能忽略在打斗方面的制作，而目前续作开发者就是在为这方面的内容进行强化。本作打斗中主角能使用很多的技巧，除了能绕至敌人背后，还可作出侧跳，又或是踏墙反弹跳，甚至借力把敌人摔出去，最厉害的一招则是把敌人的头身分家。

画面更加华丽。

追加了许多新的打斗动作。

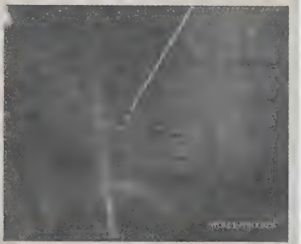
将敌人的头一刀砍下来。

本作在打斗方面的表现更加用心。

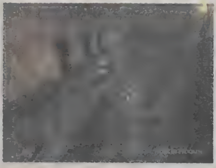
主角更为丰富的动作

作为续集当然要在内容上有所变化，首先在动作方面，除了前作原有的动作，如在墙上奔跑、利用柱子跳跃、攀附凸出物，以及利用单杠飞跃等动作外，还会有更多的动作元素，其中一样就是抓着绳索摆动，令主角荡到更远的地方去。

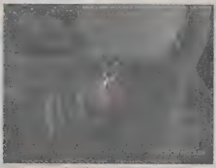
动作性依然丰富。



利用绳索摆动是新增的动作。



踏着墙壁奔跑当然不可缺少。



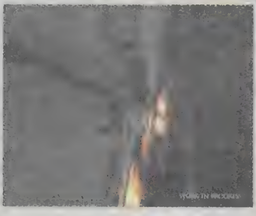
玩家要活用主角所有的能力来闯关。

高难度动作一浪接一浪。

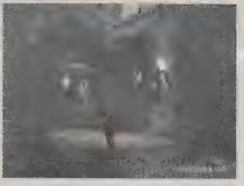
充满电影感的过场片断

除了本身玩家玩的部分，当主角移动到某个地段，还会有一些自动进行的过场片段，均会以极具电影感的效果呈现出来，仿佛看戏一样的精彩。

过场画面充满了电影感。



玩家仿佛是在看好莱坞电影。



场景制作得一丝不苟。

巨大的BOSS

前作中主角要对付的敌人都是以人类为主，可以说刺激有余，但却欠缺一点震撼力，本作则会追加一些超巨大的BOSS级角色，要对付它们则必须抓住窍门，这大大提高游戏的可玩性。

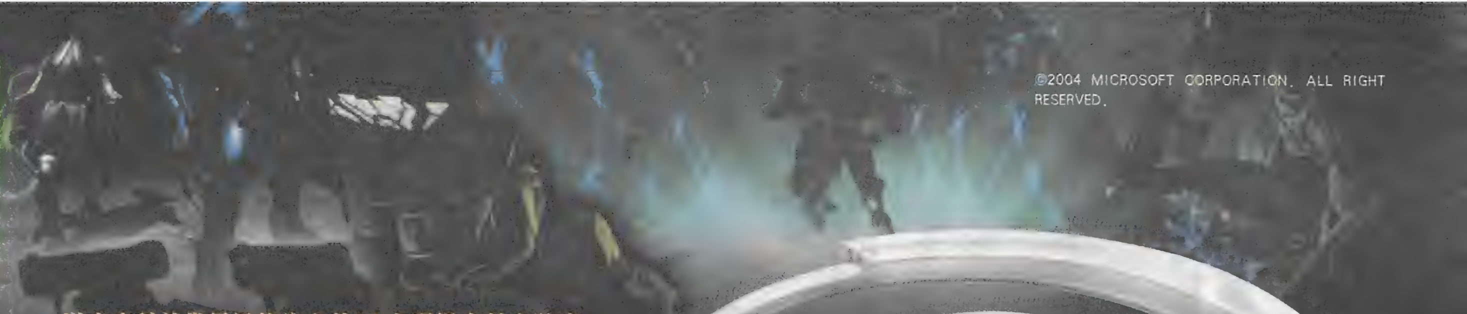
本作有巨大的敌人登场！

对付BOSS级角色要有独特的攻略法。

游戏内容比前作更精彩！

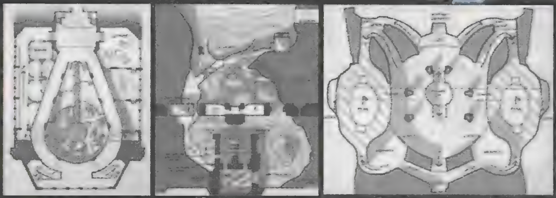
波斯王子 战士的领域
Text：电玩太郎 Design：MW

©2004 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHT RESERVED.



HALO 2

以未来科技世界风格为主的3D主观视点射击游戏《光环》，自推出以来受到了不少FPS玩家的支持。该系列的最新作《光环2》也将于今年的11月推出。本次除了为各位玩家送上游戏的最新画面外，还会介绍游戏中登场的敌人、武器和交通工具，有兴趣的玩家就要一同先睹为快了！



《光环2》中的背景设计图

●MICROSOFT●11月11日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元●XBOX LIVE ,HDTV ,DOLBY DIGITAL5.1ch对应

光环2
Text：义经 Design：sam

故事大要

直至目前为止，在各方面还充满了神秘感的《光环2》，主线故事剧情为与地球人为敌的外星人，发现了地球的位置，并派出了大量的舰队，向地球发动袭击。因此数十亿的人类灭绝，就在人类的历史将要终结之时，前作主角所属的部队终于回到地球。地球人类最后的希望——强化士兵的部队，到底能否将地球从黑暗的深渊中拯救出来呢？

作品新元素前瞻

在新公布的照片中，主要可以分为武器、敌人、交通工具三种。与前作相比，不但在设计上有所分别，就连画面的素质也提升了不少，以下将会分别进行详细的介绍。

武器

外星人的镭射兵器，看来也将会成为玩家的新武器。

在本次公布的照片中，出现了敌军的新种士兵！除了以前出现过的武器外，《光环2》中登场的敌人，还会使用新的镭射兵器，从外表上看，实在难以分辨出其真实用途。

主角装备的兵器与敌人的兵器外形十分相似。

敌人

向地球发动总动员式袭击的异星人，与前作相比数目当然也大幅增加了不少。从外形到名称，在游戏推出前笔者将为各位玩家率先奉上。

布路特力量型

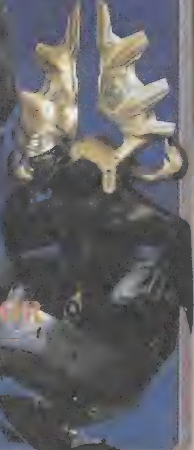
体格明显比以往登场的敌人巨型化的对手，手持的武器从侧面看来似乎是一把坚硬的长剑。

ELITE兵登场

手持镭射剑的ELITE兵在本作中相信也会再度登场，种类是否会比前作多呢？

喽罗们也粉墨登场？

前作中出现过的不少喽罗角色，在本作中也将会再度出现，虽然颜色经过调整，不过相信实力与以往应该没有太大的分别。



PROFESSOR

被称为"教授"的异星人士兵登场！这是坐在椅子上的样子，难道不会独立行动吗？

交通工具

除了挑战模式以外，对战模式中也加入了全新的交通工具。在PC版的《光环》中，玩家可以乘坐敌军的战斗机，本次这一点又会有那些转变呢？

无论外形或是性能，都与前作的交通工具相差了不少。

SEGA PRESENTS

OutRun 2

©SEGA 2003,2004
All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Product under license of Ferrari S.p.A. All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Device.

在街机领域大受欢迎的赛车游戏名作《OUTRUN 2》，将于日版XBOX上登场。在今年5月的E3中，SEGA在发表了移植宣言后，虽然欧美版已经定下了发售日期，不过日版则尚未有确切的推出日期。由于街机版利用了与XBOX互换的基板开发，在移植至XBOX后，相信应该会有原作的素质。游戏内容当然包括了街机版的所有模式，另外还会追加XBOX版独有的新要素！暂定将于今年冬天推出。

● SEGA ●暂定今年冬季● RAC ●对应人数未定● DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.sega.jp/

融合真实性 与游戏性的究极赛车作品

目前赛车游戏的主流，就可以算是真实模拟类的作品了。然而《OUTRUN 2》就将赛车游戏的爽快感完全呈现出来。利用简单的操作，就可以进行甩尾，驾驶着法拉利名车在街道上高速奔驰。

虽然游戏本身的操作并不是接近主流的真实驾驶模拟系作品，不过在赛车的造型方面，却下了相当大的功夫。除了华丽的造型外，赛道的背景设计也都充满了真实感，务求让真实感与本作独有的游戏性完全融合。

游戏模式

移植至XBOX上的本作，除了忠实于原作的街机模式以外，还追加了大量XBOX独有的新模式。以下将会先为各位玩家逐一介绍。

ARCADE MODE

街机模式就是移植自原作街机作品的模式。其中包括了三个不同的类型：分别是在游戏进行的过程中，除了要超越其他车辆外，还要回应助手席的女友的要求，做出相应的各种技术动作的“HEART ATTACK MODE”；自由自在地在公路上行驶的“OUTRUN MODE”；以及挑战高速极限的“TIME ATTACK MODE”。

XBOX LIVE MODE

XBOX LIVE MODE，顾名思义就是利用XBOX独有的网络功能XBOX LIVE进行网上对战的模式。玩家可以在网上搜索8名来自世界各地的玩家一同进行比赛。在游戏过程中，可以一边进行赛车，一边与其他玩家聊天。除此以外，玩家还可以利用这个模式将自己的成绩上传，并下载GHOST CAR等各类新要素。

CHALLENGE MODE

街机模式中HEART ATTACK MODE的进化版。加入了XBOX版独有的100多个原创任务，令游戏的耐玩度大增！

OUTRUN 2
Text：义经 Design：siulau

●SEGA●ACT●1至4人玩
●冬季发售●记忆容量未定●价格未定

©SEGA，2004

再次点燃复仇火炎！

新增版面全面介绍！

《SPIKEOUT　战斗之街》是首款在XBOX上推出的"《SPIKEOUT》系列"游戏。其中将会加入大量的全新要素，玩家还可以通过XBOX LIVE进行多人连线，享受4人同时战斗的乐趣。

SPIKEOUT
BATTLE STREET

头五关游戏版面介绍

DIESEL DOWN

为了争夺此地的控制权，恶霸们经常在街上展开激斗。有时他们甚至在高架路上进行破坏活动，又或者在堆放了易燃物品的仓库里斗殴，因此四处都可以轻易地找到被他们破坏的痕迹。

决斗者在工厂与货仓间的通道内战斗。

四人合作使用武力杀出一条血路！

SPIKERS CAMP

在10年前，曾经是SPIKER与其同伴一起居住的岛屿，这里鸟语花香、景色迷人，而且从来没有发生过任何争斗，可以说是人间乐土。可惜时过境迁，SPIKER的旧居也变成了战场……

SPIKER的居所是一座美丽的岛屿。

ASTRO MALL

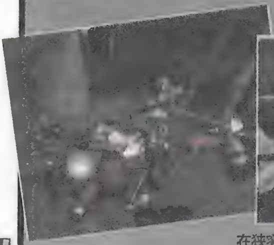
DIESEL DOWN的居民时常去购物的商店街，街上有很多不同类型的商店，例如CD店和游戏机中心等。而在地下停车场，还有一部电梯能够让决斗者乘坐至购物中心的顶层进行生死之战。

很多小喽罗在商店街出现。

敌人人数众多，小心他们的后方夹击！

SHIP YARD

传闻中曾经在此进行非法勾当的造船厂，决斗者会在造船厂内狭窄的通道里进行打斗，有时敌人也会出现在甲板上，要想在恶劣的环境中挣扎生存下来，能否善用复杂的环境条件就成为了关键。



在狭窄的通道中，要想逃走也并非易事。

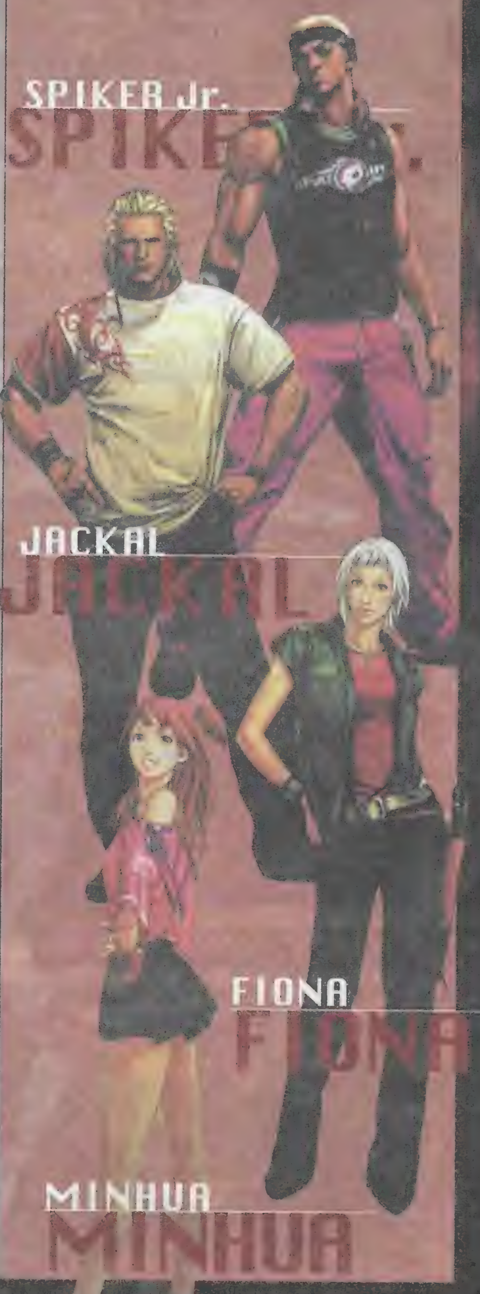
IMPERIALOPERA

颇具高雅格调的洋房，原本就是暗地门支配着DIESEL DOWN的BOSS米卡路的根据地。只要能够突破花园的防护网，一幢古老的洋房就会出现在眼前，不过要想成功地闯进去再冲出来，恐怕并不是很容易的事情。

想不到敌BOSS就藏在洋房之中。

NEO SPIKER的四位成员

由SPIKER Jr.率领的新团队"NEO SPIKER"，除了以前介绍过的SPIKER Jr.外，还有初次公开的3位同伴JACKAL、FIONA和MINHUA的消息。

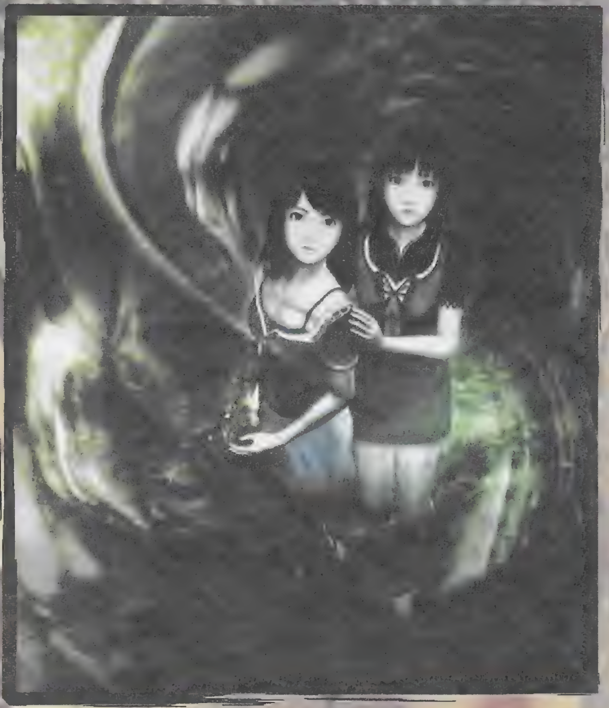


SPIKEOUT 战斗之街
Text：秀却 Design：siulau

FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

© TECMO, LTD. 2003,2004

●TECMO●2004年秋发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.tecmo.co.jp/product/ff2/index.htm



本刊以往曾报导过PS2版的《零 红之蝶》移植至XBOX，并介绍了追加主观视点和新结局的《致命的画面II 红之蝶(FATAL FRAME II CRIMSON BUTTERFLY)》的情报。而现在终于再次有新的情报公开，XBOX版除了将继承PS2版所有的隐藏要素外，还会追加大量新的服装、饰物等，相信对于认为PS2版隐藏要素不足的玩家来说是个喜讯。此外，本期内容中还会详细说明主观视点模式——FPS MODE的新要素。

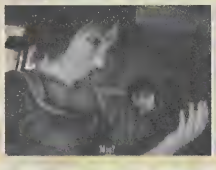
XBOX版的画面表现更胜PS2版。

利用XOBX主机内的硬盘，照片的保存数量可大幅增加，玩家能够任意地进行拍摄并储存起来。

临场感与恐怖感更高，XBOX版独有要素公开

追加各种衣着

正如上面所提到的，本次的XBOX版会继承PS2版的所有隐藏要素，其中包括了达成指定条件出现的特别服装。除此之外，因为本次还可以利用拍摄换取来的分数，在附加内容的模式中购买隐藏要素，所以将会新增大量以往没有出现过的服装，令游戏的耐玩度也大幅增强。图中零和茧穿着的比基尼式泳装便是XBOX版独有的新要素，如此一来，游戏时的感觉也会有所改变吧。



穿着泳装的感觉有点奇怪呢。

种类丰富的小饰物

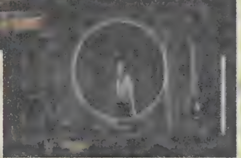
除了服装外，前作的隐藏要素还包括眼镜这样的小饰物，而唯一可惜的是小饰物就只有眼镜这一种，难免给人一种过于单调的感觉。为了丰富附加内容的模式，能够获取的小饰物数量也将会大幅增加。暂时还不知道追加的小饰物数量有多少，但现在已公开的就有狐面和草帽两种，与各种服装搭配起来使用的小饰物，将会是本次游戏中的乐趣之一吧。

FPS模式详细介绍

射影机设计改变

XBOX版最大的变更点，就是利用第三人称视点，并对应5.1声道来进行冒险的FPS模式，让玩家可以通过另一个角度在皆神村内进行探索。配合这个新模式，射影机的设计和使用方式也会有所变更，要求玩家捕捉镜头的技巧要更为娴熟，只要这样才能消灭那些可恶的恶灵啊！

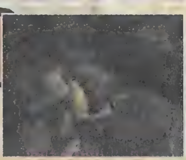
存储分数用来换取隐藏要素，画面更像一个取景框。



射影机新样式。

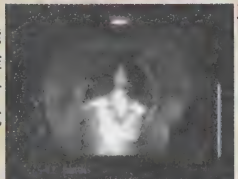
菲林交换更容易

在PS2版中，当每次进行菲林的更换时，必须先放下射影机在通常画面中进行，手持射影机拍照的情况下是不能更换菲林的。而在XBOX版有的FPS模式中，手持射影机时只要轻轻地按下按钮，就能很容易地更换菲林了，如此使用无限的菲林随意地拍摄时，当出现恶灵后便能及时作出反应，对付不同的恶灵可以更换各式菲林。

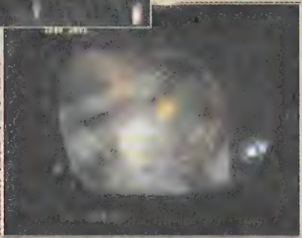


主观视点的临场感更高。

把握关键的一刻给予恶灵最大伤害！



看准机会对准镜头拍摄恶灵！



玩家也有机会在游戏中出现？

在TECMO的本作官方网页上，现在正在举行“地缚灵大募集！”的活动，只要玩家把自己的住所、姓名、年龄、出生年月日、电话号码等，连同自己的近照一起发到指定的E-mail：ff2_photo@tecmo.co.jp中，便有机会成为游戏中的角色，自己的相貌会以地缚灵的方式在游戏中出现。如果阁下有兴趣的话，不妨也把资料寄过去，说不定就能成为地缚灵的一份子呢！

想成为游戏中的一份子吗？

致命的画面II 红之蝶
Text：小志翻凉 Design：Kennie

●ELECTRONIC ARTS●ACT●2005年8月1日发售●1至24人玩●售价未定
●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/8M记忆卡●http://www.eagames.ea.com/

© Electronic Arts. EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc.

BATTLEFIELD
MODERN COMBAT

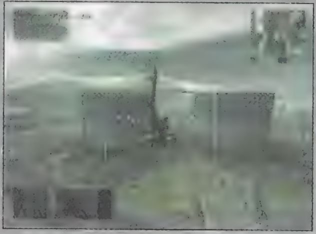
从网上体验近代战的残酷!

“《原野战场 (BATTLE FIELD)》系列”是ELECTRONIC ARTS在电脑界享有盛名的作品，并在－电脑上已经推出过很多代，现在厂商终于宣布专为家用游戏机推出其最新作《原野战场：现代战斗》，让家用机玩家也能体验到前所未有的乐趣。

玩家只是战场中的一名士兵。

你只是战争上的一员

“《原野战场》系列”的特色是游戏中设有许多不同的战役，玩家选择后便要扮演战场上的一名士兵作战，与一般此类游戏不同的地方是玩家并不是主角，只是战役里的一员，游戏时仿佛真正置身于战争中，玩家为了保命以及争取胜利而尽量杀敌，目标是自己把敌人全部消灭并争夺所有的据点。而游戏中玩家其实并非只有一条命，若战死仍能化身成战场中另一名士兵继续战斗。游戏中除了步兵战，玩家更可以乘坐多种不同的兵器，例如坦克车、炮艇，甚至战斗机，自由度相当大。



活用各种兵器为己方带来胜利。

专为家用游戏机而制作。

近代战争的体验

电脑版分别以第二次世界大战及越战为背景，而家用版《原野战场：现代战斗》则改为架空舞台的近代战争。前两者主要是以沙漠以及森林作为战场，而这个新作则会移师至“都市森林”，需要在高楼大厦林立的战场内作战，而且在制作上也一丝不苟，例如有炼油厂、货柜码头，以及纵横交错的天桥。玩家则可自由选择5个不同的国家势力，包括中、英、美、俄、日。

在现代都市中作战。

背景制作相当用心。

丰富的武器

游戏玩法基本上与电脑版相当，在战场上设有不同的据点，玩家要从多个兵种中选择作战，运用战场内各种武器与兵器守护自己的据点以及借机占领敌军据点。本作品的魅力之一是丰富的武器选择，它们全部都是近代武器的佼佼者，例如不同种类的步枪与机关枪。此外，玩家也能使用大炮给予敌人重创，甚至还有地雷，在要道上设置可以给予敌人防不胜防的打击。

步枪可以说是最基本的武器。

能够在任何地方设置地雷。

迫击炮威力强大。

游戏的最大魅力

《原野战场》最大的魅力当然是网上对战，电脑版允许多达64人分成两队作战，作战中可与己方队友交谈，这大大增添了游戏性。以前正是因为此作品在网上玩才能发挥其优点，所以迟迟没有移植给家用机。而如今PS2与XBOX均已备有上网设备，能为玩家提供24人同时畅快地网上对战的环境，从EA大胆地为家用版开发全新版本，就可见厂商对该游戏有多大的信心了。

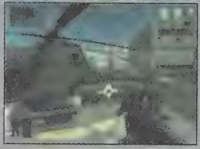
网上对战是游戏的重点。

可最多让24人同时对战。

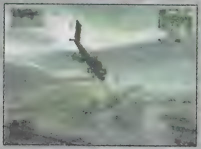
更多的交通兵器

能够乘搭不同的交通兵器一直是“《原野战场》系列”的特色，这比只是单纯依靠步兵战显得更为刺激。而本作换成使用近代兵器，可给予玩家更多的新鲜感。

阿帕奇直升机

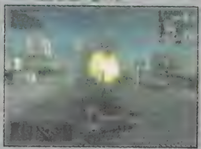


乘直升机居高临下地作战。



使用导弹攻击地上敌人。

坦克车



陆地上的巨无霸。

以大炮对付空中敌人。

吉普车

拥有极高的机动性的交通工具。

本身并无攻击武器。

炮艇

在水上的其中一种兵器。

Text:电玩太郎 Design:Kennie

© Sammy / ©SNK PLAYMORE

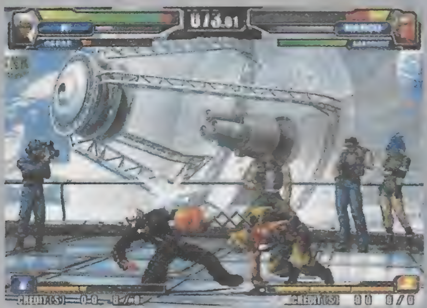
NEO GEO BATTLE COLISEUM

NEO GEO上推出的游戏种类非常多，其中最为人熟悉的当然便是格斗游戏了，以及近年来非常受欢迎的动作游戏"《合金弹头》系列"，但玩家有没有想过把这些受欢迎的游戏糅合在一起会怎样呢？

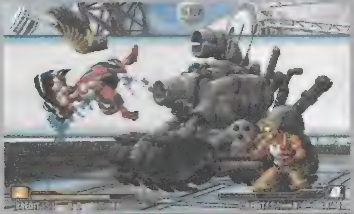
NEO GEO 角色大集合

相信最令NEO GEO引以为傲的便是其旗下的格斗游戏了，例如"《拳皇》系列"、"《侍魂》系列"，它们将不同的新元素融入到格斗游戏之中，在当时曾经令本来已经成为一潭死水的格斗游戏增添了新意，而如今我们要介绍的新作《NEO GEO格斗竞技场》，便是一款将NEO GEO经典角色集合起来的格斗游戏。

● SAMMY ●发售日期未定● FTG ● 1至2人●卡带●价格未定



相当无耻的攻击啊！

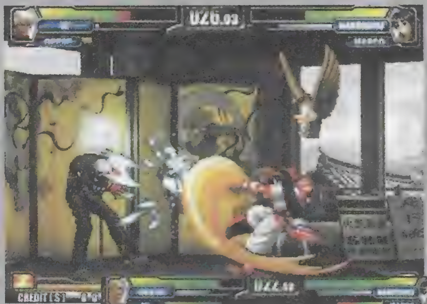


哇！战车的大炮成为了必杀技。

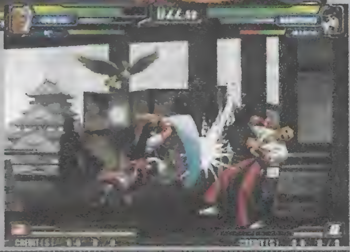
实战派精英士兵 马瑞克

《合金弹头》系列

在NEO GEO的格斗游戏之中，娜可露露可以算是女性角色之中的经典，而玩家也一定还会记得和她一同战斗的鹰。在本次的游戏之中，娜可露露的攻击方式会和在《侍魂》之中的差不多，就连在《侍魂》之中独有的必杀技也同时存在。



娜可露露依然是非常可爱！

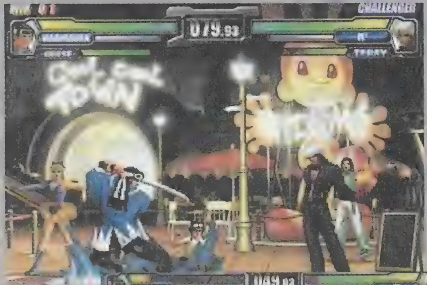


依然健在的必杀技。

以大自然力量作为武器 大自然巫女 娜可露露

《侍魂》系列

在NEO GEO格鬥遊戲之中，NAKORURU亦可算是在女性角色之中的經典，大家一定還會記得和她一同戰鬥的鷹。在今次的遊戲之中，NAKORURU的攻擊會和在《侍魂》之中的差不多，就連在《侍魂》之中獨有的不意打也同時存在。



这可能是……防御不能技！

很难看出鹫家庆一郎今年只有27岁。

贯彻新撰组的风格 壬生狼 鹫家庆一郎

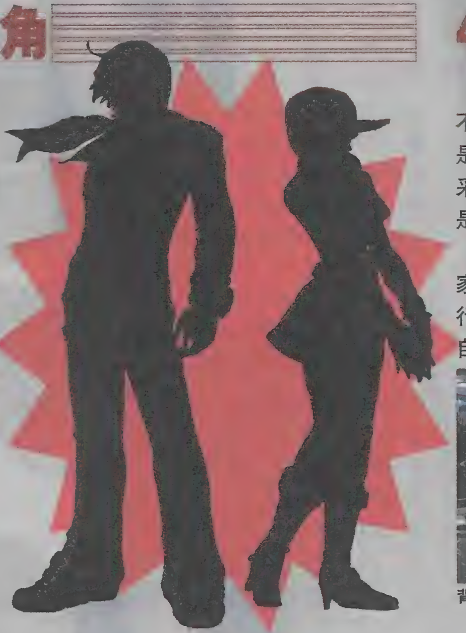
《月华的剑士》系列

他是《月华的剑士》之中的角色，身为新撰组成员的鹫家庆一郎，主要是以他的爱刀"隼"作为武器，风格与其他的格斗游戏中的角色有着很大的差别。他的攻击方式大开大合，然而这次在《格斗竞技场》之中出现的鹫家庆一郎究竟会是属于"力"，还是"技"的一方呢？

完全自创主角

一般来说，在格斗游戏之中，其实没有什么原创主角的，然而在《NEO GEO格斗竞技场》中，终于有原创主角出现了！然而目前仍未有正式的外形公开，只有男女主角的影子让大家猜测。

男主角相信会是热血型的人物，脖子上围着丝巾的他，从影子上判断，有一点K'和八神庵的轮廓特征；而女主角方面，超短的迷你裙再加上高跟鞋，还有头上的鸭子帽，实在是相当有趣的搭配呢！



充满神秘感的男女主角。

4人对战的战斗系统

玩家千万不要误会，这里的4人对战不是指可以让4名玩家一同参与游戏，而是因为在《NEO GEO格斗竞技场》之中，采用的是"TAG BATTLE"的对战方式，即是二对二的战斗。

特瑞对吉斯，宿命对决啊！

如一般的"TAG BATTLE"那样，玩家可以自行选取自己喜欢的两名角色进行游戏，而在战斗之中，玩家也可以随时自行更换角色作战，可以预计特定的人物一定能够使用特殊的必杀技。而在胜利之后的HP回复方面，两名角色同样都可以！

除了战斗系统之外，玩家还要留意在游戏之中的背景也进行了大幅的改进，比以往更为仔细，可以说是这次《NEO GEO格斗竞技场》之中的另一卖点呢！

背景也相当华丽呢！

NEO GEO格斗竞技场
Text：赤目黑龙 Design：Kennie

●NAMCO●STG●上市日期未定
●1人玩●SYSTEM 256

©BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS.
©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

哥布拉重现江湖 杀尽邪恶宇宙恶贼

阔别了读者很长一段时间的漫画作品《哥布拉(COBRA)》，将会改编成街机游戏同大家见面，哥布拉的忠实FANS一定不能错过本次的介绍篇。

怀旧作品再现眼前

已有27年历史的名著《哥布拉》，将再一次重现在大家眼前，而本次它将会化身为立体射击游戏，玩家要利用哥布拉手上的魔幻枪和左轮手枪对付邪恶的宇宙恶贼。在游戏中，大部分的经典角色都会登场，当中包括亚美女和纹身三姐妹等，相信将会勾起大家对《哥布拉》的美好回忆。

跟亚美女一起进行冒险！

相信大家不会忘记魔幻枪吧！

充满故事性的射击游戏

其实《哥布拉 THE ARCADE》的玩法跟玩家熟悉的《死亡之屋》和《化解危机》差不多，玩家需要利用手持的魔幻枪瞄准画面中出现的敌人，然后不断地扣下板机将敌人一一消灭。至于游戏剧情则采用的是《哥布拉》的本编故事，按照已公布的动画片段来看，纹身三姐妹的故事也会收录其中，由此可见剧情方面肯定是十分吸引人的。

漫画中的精彩剧情也能在游戏里看到。

极具震撼力的画面

《哥布拉》这套作品是以未来作为背景，因此其中也不乏大量的科幻建筑物，例如浮空的大都会和绮丽的未来神殿等，令人目不暇给。另外，敌人使出的攻击手段也相当多元化，并颇具看头，其画面效果更令人叹为观止，当玩家进行游戏，将会享受到无限的震撼感觉！

在未来的大都会中战斗。

变幻莫测的魔幻枪

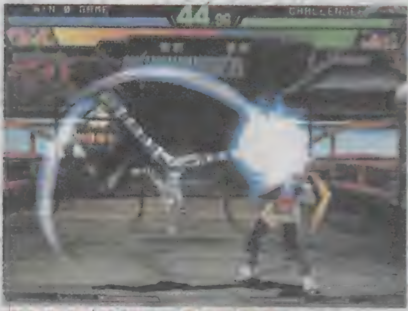
提起哥布拉，相信大家一定会记起他手上那把神奇的魔幻枪吧。由于这把枪的系统已植入了哥布拉的脑部神经中枢，因此哥布拉能够自由地操控从魔幻枪中射出的光线，无论是转左转右，甚至是上天入地都很难令人琢磨到它的路线。而从画面中可见，魔幻枪的奇幻功能也会反映到游戏之中。虽然有关游戏实际操作方法的资料厂商仍未公布，但相信魔幻枪的光线，将会是随着枪（玩家手上的枪）的射击方向而改变发射路线，关于这一点就请大家拭目以待吧。

魔幻枪的光线能够随意改变方向。

哥布拉 THE ARCADE
Text:黎苗 Design:Kennie

SAMMY 梦之对战 格斗作品破年而出

SAMMY 全新 3D 对战格斗新作《拳兽》，这次游戏画面首度曝光！与此同时，充满个性的注目角色也悉数登场！


3D 与 2D 的结合也给人一种和谐的感觉。

虽然以 2D 方式显示角色，但大家仍可清晰地看到背景也是立体化的。

以卡通渲染技术描绘出充满魅力的人设！

在以往的格斗作品中，多数采用 3D 背景与 3D 角色相融合的方式，不过本作中的人物以卡通渲染技术描绘，使原本的 3D 立体角色揉合进了 2D 动画的质感，这种特殊的表现手法就是本作中角色设定的特色之一。读者朋友们可以从公开的画面中，发现将 3D 与 2D 的优点结合起来的效果。

防御崩坏的空中连续技！

对手浮空之际，追加超必杀技就可以使出空中连续技！

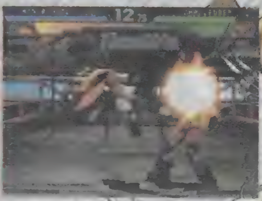
如果要使出空中连续技，首要条件是突击计中的能量要超过三分之一，然后使出中段打击技，击中后……

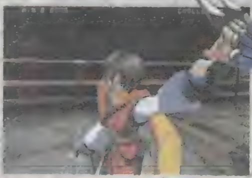
在画面的左及右下方都有一个"突击计"(Strike Gauge)，每当攻击时都会递增，当突击计中的能量超过三分之一后，就可以使出超必杀技。当对手被击中吹飞后，可以立即接超必杀技使出无法防御的空中连续技（Air Drive）！超华丽的连续技就是该游戏决定胜负的重要因素！

还有更多角色登场！

[illegible]

主角与其他英雄率先介绍！


七叶的飞身踢对荣儿造成重创！她是位令人满怀期待的速度型高手，而从她与荣儿的打扮来看，两人之间究竟有什么关系呢？


七叶对战前的登场画面，从对白中推测，忍术是否会因为每场比赛而提升？

打扮成忍者装束的女孩就是本作中的女性角色七叶，在充满稚气的可爱面容下，是否隐藏着她的真面目呢？从外表上看来，她是以忍术及速度取胜的武术家。

刺客 DE RAKE，他使用手上的武刃向荣儿袭击！

本作的主角荣儿，充分展现野性的表情及姿态，让对手完全感受到他对战斗的狂热！双手双脚都加上了厚重的拳套和脚套，可以推测到他是一个重手直接攻击系的格斗家！

荣儿对战前的登场画面，从他的表情中可以看出其对决斗充满了信心！

● SAMMY ● 发售日未定 ● FTG ● ATOMISWAVE 基板 ● http://www.sammy.co.jp/

拳兽 Text：猫部 Design：sem

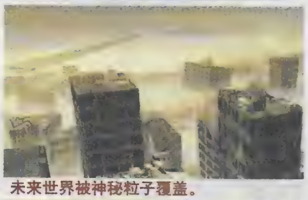
© Microsoft Corporation. All rights reserved.

幻影沙尘游戏系统全面介绍!

由名游戏制作人专为XBOX开发的动作游戏《PHANTOM DUST(幻影沙尘)》，将于本月推出。本次会针对游戏系统方面作全面介绍，让大家率先了解游戏的特点。

故事简介

游戏背景是未来的地球，世界被一种名为“PHANTOM DUST”的不明粒子覆盖，令地面上的人类丧失记忆，所以人类只好移居至地底。不过人们开始发现他们有一个共通的记忆，都是与一个遗迹有关，相信它掌握着失落记忆的关键。而管理该地带的“VISION”组织为此而集结了一批人，要他们以失去记忆为代价换取超能力，肩负探索遗迹及对付敌人的重任，所以这些人又被称为“探索者”。某天探索者自地面带回了两名男子……


未来世界被神秘粒子覆盖。

与故事关系密切的女主角。

被发现藏在胶囊内的主角之一。

探索者负责调查遗迹之谜。

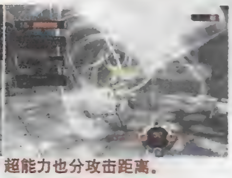
画面说明

1)玩家角色的体力	5)显示锁定
2)角色状态变化显示	6)目前玩家取得的超能力胶囊
3)敌人和同伴的体力	7)主角超能力值上限
4)敌人和同伴持有的超能力种类	8)代表所持超能力的按键

各式各样的超能力

超能力除了是攻击的唯一手段，如何编排也是游戏的重点。游戏中的超能力相当于卡牌游戏的卡牌，当中又分很多种不同的类别，基本上可以用颜色来区分，例如红色是攻击系、蓝色是防御系、黄色是移动系、浅蓝色是重力系，其他还有光系、自然系、迷惑系等等。此外超能力还分近、中、远三种距离，以及消耗型和反复使用型。

超能力有多种类型。

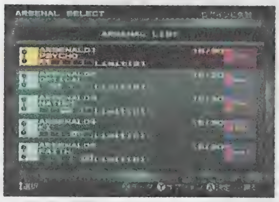

超能力也分攻击距离。

最初主角身上只有最基本的超能力，而随着完成游戏任务可以得到奖金。玩家便能利用那些奖金在网上商店购买类似卡包的超能力包，每包都有五种超能力，当然是强是弱全看玩家的运气了。此外在商店也有一些特定的超能力供选购，当然售价会较高。

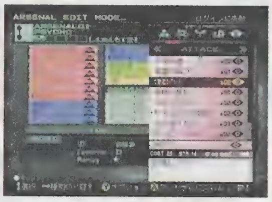
组建自己的超能力

本游戏最大的魅力，就是玩家可像卡牌游戏那样，组建自己的超能力。由于会限制角色只能选择最多三十种超能力胶囊(可重复)，所以需要在一个叫ARSENAL EDIT MODE的模式中，选出自己认为切合自己性格的超能力“卡组”。如此在战斗中就会随机出现那些已选择的超能力。而根据开发者表示，要集齐所有超能力最少要花五十小时。

初期玩家已经拥有一百种基本的超能力。



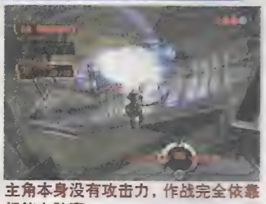
玩家能设定多种类型的“卡组”。



可以自行组建心目中的“卡组”。

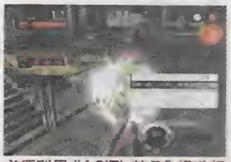
游戏特点

本游戏与其他动作游戏最不同的地方，就是主角本身并没有攻击能力，所有攻击全部都是依靠拾取场中的超能力胶囊。在画面上会看见多个圆形的胶囊，敌我双方的胶囊会在特定的地方出现，而玩家是不能看见敌人胶囊是什么类型，并且只能拣自己的胶囊。此外玩家本身在开战时超能力值很低，需要靠取得一种叫“AGIEL粒子”的胶囊才能提升超能力值上限，否则玩家无法使用高数值的超能力。装备超能力后每次发动就会消耗超能力值，需要等超能力值回复到一定程度才能再发动，当然威力越大的超能力所需的数值会越高。


主角本身没有攻击力，作战完全依靠超能力胶囊。

有效运用手上的超能力才能取胜。

要时常留意右下的超能力数值。


必须利用“AGIEL粒子”提升超能力值上限。

LIVE对战的乐趣

《幻影沙尘》另一大乐趣，就是对应XBOX LIVE，玩家之间除了能作超能力交易，还可进行网上对战。对战的角色方面，会随着故事模式的推进而追加更多的人物。玩家可选择二对二、三对一，或是四人乱斗。对战前更能以彼此的超能力作赌注，胜方便能得到败者的技能，对战的成绩也会即时登入排名榜。

为了令游戏变化及战略性更大，网上对战会根据时间的不同，调整超能力的强弱度，例如这段时间蓝色超能力会较强，但可能下次会变成另一种颜色的技能较强。加上对战中玩家并不能猜出对手使用什么超能力，从而大大提高趣味性。

登入XBOX LIVE后有多个选项。

能设定游戏对战规则。

选择代表自己的对战角色。

开始后便等待参战的对手。

展开刺激的网上比拼。

●Microsoft●ACT●预定9月23日发售●1至4人玩●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/XBOX LIVE●http://www.xbox.com/

幻影沙尘

Text:电玩太郎 Design:Kennie

随《BIOHAZARD 爆发 档案2》附送的《恶魔猎人3 体验版》，似乎声势相当浩大，而且受注目程度更是近期动作游戏中的佼佼者，现在就为大家讲解一下笔者对于体验版的亲身感触。

© CAPCOM CO., LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

但丁的新装战斗

《恶魔猎人3》的游戏玩法基本上和前两作没有太大的分别，主角但丁依然非常有型，而且由于剧本时间设定的问题，外形比以往更加年轻，装备方面，当然离不开他的双枪与大剑，然而在战斗系统方面，却进行了一定程度的改良，令游戏的耐玩度提升。

在每个任务开始之前，或者是在"时空神像"之前，会给玩家一次改变但丁的"动作类型"的模式（简称STYLE SYSTEM），其中有三个选择：TRICKSTER（骗术师）、SWORD MASTER（剑术宗师）、GUNSLINGER（神枪手）。

TRICKSTER

主要特点是集中在移动的变化上，让但丁可以更轻易快速地躲避敌人的攻击。

WALL HIKE：左摇杆推向墙壁的方向＋○
DASH：左摇杆任何方向＋○

SWORDMASTER

使用近距离武器，可以有更多的变化并提高攻击力。

SWORD PIERCE（飞剑）：按住R1，左摇杆正面＋○
PROP SHREDDER：按住○，剑便会在手中旋转

GUNSLINGER

主要是利用远距离攻击时的辅助武器，提高远距离攻击时的作战能力。

RAIN STORM：在空中连打○
TWOSOME TIME：左摇杆任何方向＋○

基本操作

左摇杆	角色移动/游标移动
右摇杆	镜头转换
十字键	游标移动
○	STYLE行动/决定/调查
△	近距离攻击
□	远距离攻击
X	跳跃/取消
R1	锁定
R2	近距离武器切换
L1	——
L2	远距离武器切换
START	暂停游戏
SELECT	挑衅

*当按住R1锁定时，按L3可切换锁定对像

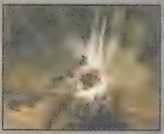
战斗正式开始！

游戏正式开始，玩家选择"NEW GAME"之后，会出现一个选项，"TUTORIAL"其实是指在游戏之中给予玩家一些动作及攻击上的指导的模式，如果玩家是初次玩的话，这个模式可以有助于学习不同的技巧。

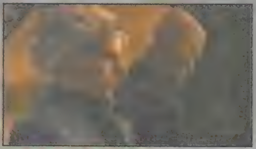
这个人便是但丁兄长的部下吗？

正式进入游戏，一名神秘男子来到主角但丁家中，他似乎非常清楚但丁的一切，而且他还表明是但丁的兄长命他来的，并给但丁带来了见面礼——一群手持镰刀的怪物……

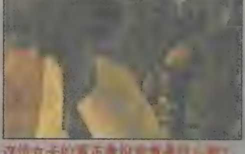
MISSION ONE 疯狂聚会



在这里出现的怪物只有两种，分别是黑色与红色的镰刀怪物，黑色是低级的，而红色是则较高级的。当然，黑色镰刀怪物的数量明显比较多，然而防御力相当低；最要小心的是红色怪物，喜欢快速冲过来使用镰刀攻击，令人防不胜防。但丁踩在倒地的敌人身上后，还可以把其当作"滑板"，旋转着开枪攻击，非常酷！当消灭完所有的敌人后，该任务就算完结。


他便是但丁的兄长吗？

镜头一转，来到一个像是古代祭坛的地方，在一座高塔的顶部，刚才的神秘男子向一个白发的少年汇报了情况，看来白发少年便是但丁的兄长了，而似乎一切也如他所料。他的目标是但丁身上的那个红色吊坠，而他也有着一个一模一样的吊坠，相信当这两个吊堕在一起的时候，将会有大事发生……



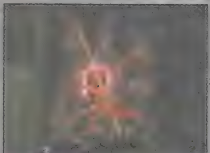
另一方面，在塔的下面又出现了一位神秘的女子，她似乎也是在寻找但丁这位神秘男子的所在。她骑着摩托车，背着一支大型的火箭炮，向着未知的方向继续进发……

MISSION TWO 恶魔之塔

小心这家伙会自爆。

一进入塔的范围内，但丁便马上被大量的敌人围攻，在这里除了之前出现过的那两种敌人之外，还有一种新的敌人出现，它举着一块大石头似的爆炸物，而且不时地发出一些令人毛骨悚然的叫声。当它受到一定攻击之后，头顶的爆炸物便会发生大爆炸，令人防不胜防，建议站在远距离的位置锁定它之后开枪将其解决，玩家一定要留意它头顶的爆炸物的颜色变化。

通过起点位置，到达街上，这里又有新的敌人出现，是一种可以射出光箭的怪物，他会站在高处向但丁攻击，玩家最好先借助墙壁的反弹跳到上方，以优先消灭这批敌人为上策。而在地面上，则还是那些之前出现过的敌人。不过需要注意，在这里有几个装有炸药的桶，只要但丁用枪击中这些桶，便会发生大规模爆炸，不妨将敌人引到桶前，将他们一网打尽。注意在楼与楼的高空夹缝处，还隐藏着红色晶石。



进入屋内，这里是补给的地方，很多物品都可以击破，而且其中有不少红色和绿色的晶石，而在出口左边3台老虎机，砍开之后会发现有一个机关，只要连续攻击，将该机关上的火点着便可以消除屏障，并在墙上取得"散弹枪"，进入里面的歌舞厅。

在歌舞厅之中有大量强劲的敌人，所以在到达这里之后要先做点准备工作，玩家要清除舞台下的桌椅，这样可以让自己有足够的空间跑动。之后便可以来到出口附近，敌人则会一涌而上！在这里有一个小小的玩意儿，将但丁跑到舞台上的钢管旁边使，按△键，但丁便会拉住钢管旋转，除了好玩之外，也可以攻击敌人，可谓一举两得！

杀光敌人后离开酒吧，便要前往打BOSS必经的路段了，在酒吧的霓虹灯上和路的两旁的大厦上有不少的晶石，而在路边的绿色垃圾箱内也同样隐藏着晶石，而需要注意的是路边的第一间屋子的墙壁是可以打破的，不断击打里面的魔石，便可以得到很多的红色晶石。离开前向上跳一下，还有晶石可以取得。

进入恶魔之塔的底层，门口被BOSS——三头犬所看守着。开始时，BOSS的攻击不算猛烈，只是召唤出一些从天而降的冰柱，还会从口部射出冰球，玩家可以远近结合地展开攻击，近身时先全力去砍防御力薄弱的三头犬的腿，这样它很容易俯下身来，然后集中攻击它的头部，令它受到极大的伤害，站在远距离位置时，则可以用枪攻击！

当三头犬的HP减少至一半以下时，前端的铁链便会被拉断，而它的颜色也会由蓝绿色变成红色，这时它的攻击便会非常猛烈，而且还会冲向前方攻击，然而这也是攻击它的最好机会，但丁只要上前不断斩击，目的是将它的头击破，当三个头都被击破后，也是三头犬败北之时。

当击倒三头犬之后，它便会消失，变成一件新的武器，在但丁一番演舞之后，体验版也告一段落。

●CAPCOM ●发售日期未定 ●ACT ●1人 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.capcom.co.jp/devil3/

恶魔猎人3 体验版

Text：赤目黑龙 Design：siulau

●ELECTRONIC ARTS ●RAC ●9月5日发售●1至6人玩●售价未定●记忆容量11格以上
●DVD-ROM ●对应硬盘记录/ XBOX LIVE ●http://www.ea.com/

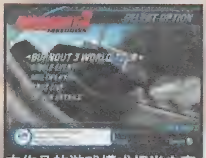
火爆狂飙3 分解

《火爆狂飙3(BURNOUT3)》是款充满了刺激感而且画面超华丽的赛车游戏，它有别于其他同类游戏，比赛中崇尚的是将对手撞毁所产生的爆裂冲撞感。此外，本作品还对应网络对战，玩家可以和其他对手进行网上大比拼，赚取分数赢得更多的隐藏要素。

操作简介

左摇杆：驾车时转向/ 移动游标及选项/ 撞后动作(撞车时)	X键：看后方的视点
A键：决定/ 涡轮增压/ 冲撞时刻(撞车时按着A键不放)	Y键：改变视点
B键：取消/ 追撞爆破(只限追撞赛事)	R键：加速
L键：刹车/ 倒车(车辆静止时)　BACK键：返回前一个画面	START键：暂停

游戏模式简介


本作品的游戏模式相当丰富。

BURNOUT 3 WORLD TOUR——这是世界巡回赛，分为美国、欧洲及远东三个不同地区，随着玩家赢取的分数、金钱及破坏对手车辆的数量增加，就可获得新的赛事，新的车款及追加各式赛道，甚至还会有特殊赛事发生。

SINGLE EVENT——这是单项赛事，能自由挑战在WORLD TOUR模式中开启的各种赛事，而各赛事所取得的分数同样会计算在玩家的档案内，换言之，也可通过此模式获取新车及赛道。

MULTIPLAYER——可让最多两人进行对战的模式，除了单纯竞赛外，还有组队等进行各种大破坏的模式。

XBOX LIVE——通过XBOX LIVE与其他玩家进行个别或是组队竞赛，最多能让6人同时参与，由开设房间的玩家设定比赛方式、使用什么赛道与确定比赛圈数等。

DRIVER DETAILS——这是查看玩家档案的选项，记录了目前各种比赛的完成度及资料。

游戏特点

将对手撞至翻车获取更多的涡轮增压计能量。

撞车时可以按A键观看映像。

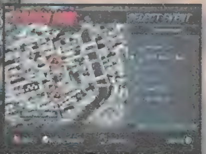
本作品除了像一般赛车需要比拼速度外，最大的特色是它鼓励玩家的冒险精神。在画面左下方有一条涡轮增压计，在比赛中尾随对手、在其他车旁擦身而过、走逆向行车线、做出甩尾或在对手撞车时成功避开都可储存能量。当能量储存到的涡轮增压计后就可随时按着A键发动，令赛车一下子就可以提升至极速。

除此之外，本游戏还鼓励玩家使用卑鄙的手段取胜，就是将对手的车挤撞至翻车或是撞向墙壁。如成功地令对手撞车，会获得额外的涡轮增压计能量，最多可增加三倍，但相反若被对手撞翻，则会减去一截涡轮增压计能量。

还有就是当玩家的车不幸撞向墙壁时，这时按着A键便会进入“IMPACT TIME”，这时按左摇杆能自由地改变观赏的视点。

比赛内容

地图上会显示出不同地点的比赛内容。


许多比赛都要靠积分来开启。

本游戏在各个模式内主要分为两种比赛模式：“$”是追撞赛事，“盾”是竞速赛事，里面再细分为多种不同的玩法，而比赛最后都会根据玩家的成绩而给予金、银、铜牌三种评价，当然要开启一些宝贵的要素就必须努力获得金牌了。

此外比赛中还会有各种计算方法，包括得分、破坏东西的金额以及玩家曾破坏的车辆数目，这三种项目各有独自的隐藏要素，只要达到画面所示的指标，该隐藏项目就会随即开放，例如新的车款及不同地区的赛事。以下是4种主要的比赛方法说明：

RACE——这是单纯比速度的玩法，而比赛也分为多种方式，包括单对单看谁先到终点，以及共6部车进行两至三圈的比拼。其中后者还会分为一次结束的赛事，又或是分为三轮进行的争夺积分赛。

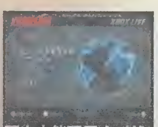
TIME ATTACK——顾名思义，此乃计时赛，玩家只需要跑一圈，开始前会显示在什么时间之内完成该圈就能获得的奖牌，所以玩家需要尽量避免撞车及不停地使用涡轮增压来缩短时间。

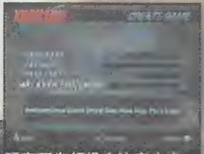
ROAD RAGE——这是其中一个以碰撞为主的游戏，玩家在限制时间内，要撞毁一定数量的对手车辆(由蓝色倒三角表示)，当然破坏的越多所获得的分数就会越高。

CRASH——这可被称为破坏模式，玩家要尽量使街上的车辆受到破坏。在特定的场景中，会安排固定出现的车辆，而玩家就要尽量破坏道路上的车辆。当玩家的车碰撞后会进入追撞时间，这时会看见其他车撞在一起，曾受碰撞的车便会累积起金额。如碰撞的车辆达到十辆或以上时，玩家还可按B键令自车爆炸，创造出更强的破坏力。

街道上还设有不同的符号，“闪电”是立即提升速度，“$”是代表不同的金额，“X2”和“X4”则是最后破坏车辆金额总和的倍数，还有“追撞”道具是立即爆破玩家周围的车辆增加获得的金额，至于“心碎”道具则可令金额总和减半。

上网对战


国内也能玩网上对战。


玩家可自行设定比赛内容。

与其他玩家一边闲聊一边等候其他人加入。

网上对战更加刺激。

本游戏完全对应XBOX LIVE网络服务，因此玩家可以通过它与国内甚至是海外的其他玩家对战，需要说明的是国内玩家不能与使用PAL制式的欧洲玩家对战。确定后会连接到EA服务器以及选择把自己的资料传送给EA。

进入后还会有多个项目可供选择，“QUICK MATCH”是立即展开竞速或追撞模式。“OPTIMATCH”则是玩家设定比赛限制及语言来搜寻其他游戏者。“LOBBY SELECT”是自行选择服务器，然后可选“CREATE GAME”开设自己的房间，又或是“JOIN GAME”加入其他玩家的房间。“RECORDS”是看各种统计。“NEWS”则是阅读各类最新消息。

在上网模式中，按Y键的话能开启朋友名单，看看其他已交换名片的XBOX LIVE朋友正在玩什么游戏，以及可邀请或加入对方的阵营。

心得

目标是夺得金牌。

本游戏的原则就是可利用任何手段去获取胜利，其中最重要的还是尽快储存涡轮增压计的能量，因为这让才能尽快令玩家的车达到极速，所以开赛后最好立即前往逆向行车线那里。此外，除非有障碍物，否则靠在赛道两侧其实是最容易避开其他车辆的，当然这也相对增加了被对手车挤向墙边的危险。

本游戏要开启各种要素都需要靠储存分数、金钱或撞车数，所以说玩的时间越长便越能得到更多的隐藏要素，而且任何赛道都能反覆挑战，就算网络对战一样可在离线时得到积分，因此玩家的游戏空间非常自由。

© 2004 Criterion Software Limited. Burnout ... Criterion Software Lim...

东瀛采风

日本秋叶原 游戏商铺 大搜查线

再过几天就是游戏迷的节日——东京电玩展了，虽然9月份广大的读者朋友们有的开学，有的工作，但相信也有一部分人会利用国庆长假出外旅游，日本就是其中一个旅游热点。对于热爱游戏的朋友来说，到日本旅游当然少不了前去秋叶原，秋叶原就是一个在日本售卖跟游戏、游戏精品等有关商品的重点地带。而就算今年去不了，笔者也相信本期的“东瀛采风”能够带给大家眼前一亮的感觉。主要内容包括介绍秋叶原电器街上形形色色的售卖游戏，或跟游戏有关的店铺，希望有助大家在秋叶原内更方便地找到自己喜好的东西。

如何到秋叶原？

要前往秋叶原其实非常简单，如果乘座JR国铁，要先乘座能前往东京站的路线，然后再转乘环型状的山手线，于秋叶原站下车。如果乘座地下铁、从东京站出发的情况下，要先乘座丸之内线（丸ノ内线）到银座，然后再转乘银座线前往末广町站。如果从上野程地下铁更简单，同样要走银座线，在前往涉谷的方向第2站的末广町站下车便可。

Ⓐ RADIO 会馆（ラジオ会馆）

店铺简介

RADIO会馆并不是独立的店铺，而是整层大楼的总称，跟秋叶原火车站邻接的RADIO会馆，一出站便能看到那个巨型的招牌，要寻找到它并不困难。笔者推荐的是RADIO会馆的地下，有一家专营游戏的店铺トキワムセン，而在会馆的4楼，则是喜好收集玩具扭蛋、迷你模型的爱好者一定都认识的海洋堂经营的专卖店。此外3楼还有可寻找到中古游戏和非卖品精品的KbookS等。会馆内售卖的物品应有尽有，即使逛上1小时以上也不出奇。

店铺特色

地址：千代田区外神田1-15-8
营业时间：AM10：20～PM7：00

(a)トキワムセン：如果以游戏价钱来说，这间店铺并没有什么特色之处，游戏的折扣也比其他的店铺小，并没有什么附送的礼品。不过这里胜在游戏上架速度够快，例如其他店铺要等到第二天才能到货，而这里往往在当日就已经能够买到了。如果大家有什么新游戏想先睹为快，而其他店铺未能找到的话，可以来这里碰碰运气。

(b)海洋堂 HOBBY LOBBY 东京(b)：在模型界非常有名的海洋堂，所经营的直销店也不是只售卖自家产品的，其他厂商的模型、扭蛋都可在这里找到。而最特别的是每逢海洋堂快要推出新的模型，都会预先放在这里展示，买家可以在产品未推出前先睹其实物。

地址：千代田区外神田1-15-16 RADIO会馆4F
营业时间：AM11：00～PM8：00

在海洋堂外还有其他的模型店，在那里除了可以找到便宜的玩具之外，还可以找到模型系列的散件。

(c)Kbooks：Kbooks可以分为左右两个区域，左边售卖精品或二手产品，右边则为售卖漫画。在精品区内，虽然有少量中古游戏售卖，不过大部分以美少女游戏为主，而出售游戏机中心的非卖品精品是这里最大的魅力所在。此外还有大量的游戏精品、Trading Card发售，经仔细寻宝后可能会有意外的收获。

地址：千代田区外神田1-15-16 RADIO会馆3F
营业时间：AM11：00～PM8：00

B Media Land

店铺简介

邻近火车站的Media Land，是以整栋大厦每层分别售卖各种产品为主的店铺。Media Land售卖的商品以家用游戏、电脑游戏和Trading Card为主。地面一层为最新家用游戏的推销，而其他各层分别是电脑游戏、二手家用游戏、二手电脑戏、Trading Card等，由于每层的面积不大，所以售卖的物品也是贵精不贵多。

店铺特色

虽然Media Land售卖的物品明显较少，不过重点是有不少新推出的游戏也相当便宜，在同类型店铺中价格相当合理。在售卖家用游戏为主的地铺，会不时有店员推行速销，在这种特殊情况下，游戏的售价可能更为便宜。另外，在其他各层中，也不时有一些全新的旧游戏、Trading Card发售，价钱甚至可低至三折，不过能否碰到只能看运气了。

地址：千代田区外神田1-14-1
营业时间：AM10：30～PM8：00

C animate

店铺简介

日本非常著名的动漫游戏精品专卖店，其67家的分店遍布东京和其他各县，可谓具有相当大的规模。在秋叶店的animate分店，在一年多以前进行过大搬迁，由两层的店铺搬迁到现在的全层大楼内，所以售卖的产品种类也得到完全细分，要选购自己喜欢的商品时非常方便。

店铺特色

animate售卖一般的漫画、动漫和游戏的精品，数量之多可谓五花八门。除此之外，最特别的是一系列由animate特制的精品，例如垫板、钥匙扣、日用品等层出不穷，这些全部都是不在市面上流通的特有精品，例如SEGA的人气作品《樱大战》系列”，animate便特制了一套以各人物为主题的胸针。只要是喜欢动漫精品的朋友，来到animate必定能找到自己喜欢的东西。

地址：东京都千代田区外神田4-3-2
营业时间：AM10:00～PM7:00

D GAMERS

店铺简介

GAMERS跟animate一样，是为广为玩家所熟悉，并且有不少分店的动漫游戏精品专卖店。以秋叶原为本店的GAMERS，目前在整个秋叶原已经有3间分店那么多。GAMERS以人气的动画游戏作品“Digi Carat”和人气卡片游戏“Aquarian-Age”作为重点，售卖日本最流行的动漫游戏精品，而相关游戏的价格则可能比其他店铺高。

店铺特色

(d)GAMERS本店1号馆：1号馆是3间在秋叶原的GAMERS本店中最大的一间，整层大厦中有7层都是他们的店铺范围。因为店铺范围大，所以每层的分布非常清晰，不难找到自己所需要的商品。而一些由原版权公司推出的特制游戏精品，在这里也不难找到。当然，还少不了由GAMERS自家制作的精品。

地址：千代田区外神田4-7-1新东Building
营业时间：AM10：00～PM7：30

(e)GAMERS本店2号馆：2号馆所售卖的物品，大致上跟1号馆相差无几，不过2号馆营业规模则不能跟1号馆相比，所以售卖的游戏精品可能较少。由于2号馆位于火车站附近，即跟RAIDO会馆相对，所以交通比1号馆方便得多。

地址：千代田区外神田1-14-7宝田Building
营业时间：AM10：00～PM7：30

(f)GAMERS本店3号馆：位于RAIDO会馆窄巷内的3号馆，以售卖Trading Card为主，一些在国内根本不可能找到的精品卡片就可能在这里有售，另外利用在购物后换取的积分，还可以得到精品特典等。

地址：千代田区外神田1-15-6 ミツウロコビル2F
营业时间：AM10：00～PM7：30

E Sofmap

店铺简介

在日本名气不低的Sofmap，所经营的项目非常多，除了家用游戏、电脑游戏外，还有手提式的电脑产品、二手电脑等。因为Sofmap以集团式经营为主，所以在秋叶原的5间店铺内，售卖的商品也各有不同，例如Sofmap 2号馆就专门经营电脑产品、Sofmap 3号馆则主要售卖游戏等，而以下会介绍售卖跟游戏有关的Sofmap本店AMUSEMENT馆和Sofmap 3号馆。

店铺特色

(g)Sofmap本店AMUSEMENT馆：Sofmap在秋叶原最大的游戏主题馆，包括地下仓库在内的全9层的店铺内，每层售卖的商品都被细分得非常清楚，仅仅是售卖新推出游戏就已经占了两层的面积。虽然Sofmap售卖的游戏未必是最便宜的，不过通过预定游戏，就有机会得到Sofmap附送的特制精品，如电话卡、闹钟、陶瓷杯、海报等，而这些精品往往比厂商推出的限定版精品还要精美，所以Sofmap售卖的游戏都人气度极高。另外不得不提的是该店铺还不时地把过期的游戏海报、精品等摆放在门外任路人随意索取，比如《BIOHAZARD》的丧尸犬模型也曾一度被列入免费派发的对象，所以恰好遇到此机会的话就一定不能错过了！

地址：千代田区外神田1-15-16 RADIO会馆4F
营业时间：AM11：00～PM8：00

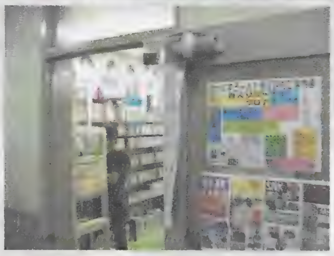
地址：千代田区外神田3-14-10 B1～8F
营业时间：AM11：00～PM8：00

(h)Sofmap 3号馆：共有3层的Sofmap 3号馆，其实每层的营业面积也跟本馆相差不大。除了大部分新推出的游戏都能在这里找到外，一些人气的作品更会贴上标签让顾客亲自确认。每逢到了周末，还会有一部分的游戏在地铺以特价发售。当然，预订游戏所得的特制精品，3号馆跟本馆是完全相同的。

F 第一北泽 Building

店铺简介 一家综合型的大厦，每层各有不同营业范围的店铺在经营着。因为各层店铺售卖的商品不同，有游戏、模型、扭蛋和Trading Card等等，所以在这里要找到适合自己的商品可能就要花费些时间了。在大厦2楼的二手游戏店内，所提供的游戏种类并不算多，而价钱也只是属于可以参考的程度，笔者并不推荐在这里大量消费。

店铺特色 比较起售卖游戏的店铺，这里售卖模型、扭蛋的店铺反而更有吸引力一些，由于许多店铺都提供各类模型系列的零件散卖，所以未能集齐一套模型的情况下，可以前来这里碰碰运气。另外，7楼的HOBBY SHOP 寿屋秋叶原，是模型界著名的“寿屋”直销店，店铺内摆放了不少模型、手办的完成品，即使货品的价格不算便宜，也值得到访参观一下。



地址：千代田区外神田 3-14-9
营业时间：AM11：00～PM8：00

G MESSE SANOH

地址：千代田区外神田 3-14-8
营业时间：AM10：30～PM7：30

店铺简介 虽然规模不像Sofmap那么大，不过MESSE SANOH也是购买游戏极具人气的店铺之一，尤其是MESSE SANOH专门以游戏业务为主，在秋叶原全5间的分店中，以游戏为主题的店铺就占了4间。不过在这4间游戏店铺中，还是以MESSE SANOH本店为主来售卖家用游戏，因此下面笔者也会集中介绍一下本店。

店铺特色 看到红色的大招牌就很容易认出MESSE SANOH本店，其中所售卖的产品全部以家用游戏为主。这里售卖的游戏价格会有所下调，虽然未必是最便宜的，但跟其他店铺比较后就会发现，一部分新游戏的价格降幅可能会很大。此外，MESSE SANOH还准备了大量自制的精美电话卡，在购买游戏的同时，便可以得到与该游戏相同题材的电话卡和海报。由于电话卡和海报特典不用预订也可取得，所以吸引了不少新老顾客来这里选购。

H TRADER

店铺简介 正如店铺的名字一样，TRADER以经营二手游戏为主，在秋叶原共两间的分店门外，同样都贴满了各种游戏的二手价格，给前来选购者当作参考之用。无论任何品质的二手游戏，即使被刮花的光盘，只要仍然能够正常运行都会被收购，因此他们的二手游戏品种繁多，打算购买二手游戏的朋友绝对值得一看。

店铺特色 在秋叶原的两间店铺：TRADER 本店和TRADER2号店，无论是店铺的摆设，还是售卖的商品都几乎是相同的，在其中一家没能找到想要的二手游戏时，可以尝试到另一间分店去找。此外，TRADER2号店每逢周末会推出一个特卖的时段，推销的二手游戏会比平常更便宜，不过是否合自己的心意则要另当别论了。

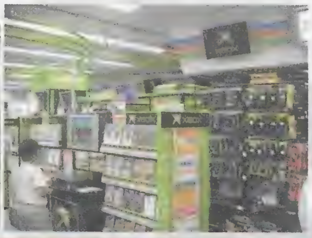
地址（本店）(i)千代田区外神田3-15-8、(2号店)(j)千代田区外神田1-9-11
营业时间：AM10：30～PM7：30

I ASOBITCITY

地址：千代田区外神田 4-3-3
营业时间：AM10：00～PM9：00

店铺简介 兴建了不足两年的大型娱乐综合大楼，无论是经营层数或是营业面积都是在秋叶原最大的，规模相当于一座大型的百货商场。其实ASOBITCITY的前身，就是邻近火车站的人气店铺THE GAME馆和THE COMPUTER馆，搬迁后加入了全新的经营概念而构成。除了一般的售卖游戏、玩具和书藉等业务外，在地面一层还有大量的新游戏可供试玩。ASOBITCITY为顾客提供了舒适的环境去选择心爱的游戏。

店铺特色 各层售卖的商品均被细分化的ASOBITCITY，售卖游戏的价格要比其他店铺高，不过其最特别之处，反而是3楼售卖游戏杂志、游戏攻略本的部分，玩家不仅能在这里买到最新推出的攻略本，而且一些其他店铺没有的游戏攻略本也有可能在这里找到，而且所存放的攻略本之多，即使距离出版日期相隔了一年以上的攻略本也仍然有现货发售。此外，还有各类跟游戏有关的书藉，例如对游戏的评价、针对某类游戏而推出的专辑等也一应俱全。还有这里还是整个秋叶原闭店时间最晚的店铺。



J 石川电气

地址：千代田区外神田 1-4-21
营业时间：AM10：00～PM7：30

店铺简介 石川电气基本上没有什么特色，不过由于售卖游戏的分店——石川电气GAME ONE邻近火车站，再加上大部分新推出的游戏也有85折的优惠，在时间并不充裕的情况下，这里会是最佳的选择。

店铺特色 全3层的石川电气GAME ONE，在第一层售卖各类跟游戏有关的书藉，虽然种类跟ASOBITCITY相比有所逊色，不过只要是新推出的杂志、攻略本则必定能找到，考虑到该店铺的交通方便性，随意前来这里一趟也不会有什么损失。此外，2楼和3楼分别以售卖游戏和电脑游戏为主，其中还有可供顾客试玩新游戏的区域。

番外篇

K CURE MAID Cafe

地址：京都千代田区外神田 3-15-5MN Building 6F
营业时间：AM11：00～PM7：00

逛完一轮秋叶原的店铺后，不少的朋友都会到餐厅、小食店或茶座稍作休息。除了一般的小食店，如果大家想前去一些较特别的茶座，可以尝试以下笔者推荐的CURE MAID Cafe(K)，这是一间以Maid为主题的茶座。CURE MAID Cafe内的员工虽然以Maid作为服务装扮，不过属于比较传统的一类，地方虽不大但胜在有独特的气氛，而且到访前不用预订。此外，CURE MAID Cafe内还不时有以动漫游戏为题材的活动，有时更会请到有关的游戏制作人员或声优到场，有兴趣的朋友不妨多留意一下。

如果喜欢同人志的话，专卖店虎之穴是必到之地。

特别推荐

不看不知道！游戏机演化史全面解读

家用游戏机发展史从第一部家用游戏机面世至今，已有超过40年以上的历史了，其间的过程可谓历尽艰辛。而随着如今的科技进步一日千里，现在我们所玩的游戏机与第一代的相比自然是不可同日而语的，本次的“特别推荐”便由笔者跟大家一起回顾家用游戏机的发展史，让我们可以温故知新，对时常接触到的游戏机有更加深入的了解！

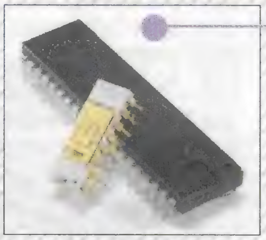
创世期

现在我们日常生活中所接触到的电脑，其诞生的源头可追溯至100多年前，而在之后的一个世纪之内，电脑的发展以超乎想像的速度进行着，我们就先从连大部分游戏时代中的人们也不太熟悉的电脑萌芽时期开始说起吧。

矢头良一的自动算盘(1902年)

由矢头良一发明，是日本第一部计算机，在取得专利权后，以250日元的价格发售，虽然以当时来说是相当昂贵的售价，但仍售出了二百多部。

INTEL4004(1971年)

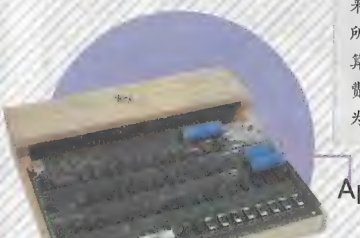


由INTEL开发的世界上第一个微型处理器，即作为电脑心脏的半导体晶片，因为此发明而令电脑的价格大幅下调，使电脑更为普及，甚至可应用在家庭电器上。

ENIAC(1946年)(02)

全名为“Electronic Numerical Integrator and Computer”，是世界上第一台电子式计算机，由美国陆军提供资金，宾夕法尼亚大学开发，用来计算导弹的弹道。如图中所见的只是ENIAC的其中一部分，实际上整部ENIAC全长达30米、重30吨，利用了数万支真空管等零件制作。

Apple Ⅰ(1976年)



世界上首部个人用的电脑，由苹果电脑开发，只须接上键盘、电源和普通的电视机便可使用，设计者为创立苹果电脑的史蒂夫・乌斯尼克。

小知识——电脑

提到游戏机的历史，当然是由电脑开始，最初发明电脑的目的，是要代替人类计算一些复杂和繁锁的算式，因此在初期电脑又被称为“计算机”，事实上，英语的电脑(Computer)一词，就是指专门负责计算的专业人士，在古代已是天文、观星、建筑等不同范畴所必须的技能。历史上第一部计算机是由法国学者巴斯帕斯卡Blaise Pascal(1623-1662)于1642年发明的，由于他看见父亲忙于计算自己的财务收支，为了减轻其父的负担，帕斯卡利用齿轮的原理，发明了首部计算机，并命名为加法机(Pascaline)，并进行了公开发售，但可惜当时的人对于机械抱有不信任感，使加法机一部也无法卖出，直至后来陆续有更多的计算机面市，才逐渐为人们所接受。时至近代，由于人们用计算机来计算炮弹弹道等战争用途，而投入了大量经费，使计算机的性能有着飞跃性的发展，成为今天的大型情报处理机器。

Quiz 50

为了让读者可以测试自己对游戏机历史的了解程度，我们特别预备了50条相关的问题，看看你又能答对多少呢？

Q1：矢头良一所发明的自动算盘，在明治35年发售时的售价是多少？
A）25日元 B）250日元 C）2500日元 D）开放价格

Q2：被称为世上第一部电脑的ENIAC，机身长度是多少？
A）30cm B）3m C）30m D）3776m

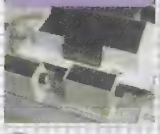
Q3：世上首个微型处理器“Intel4004”是为了制造什么东西而开发的？
A）钟表 B）计算机 C）收音机 D）视窗

Q4：现在被视为电脑原型的苹果电脑公司第一款产品名叫什么？
A）Apple Ⅰ B）Macintosh C）Bill Gates D）iPod

配对题：请替图片配上合适的文字
A）利用日语G-BASIC来编写程序
B）雅达利公司制作的大受欢迎的游戏机
C）世上第一部插卡式游戏机
D）对应磁碟的游戏机
E）世上第一部家庭用游戏机
F）EPOCH公司发售的日本第一部家庭用游戏机
G）由任天堂与三菱电机开发，可玩到15种游戏
H）看起来是游戏机但不能玩游戏

Q5：PONG

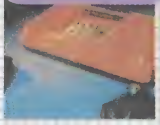
Q6：ODYSSEY



Q7：Televi-Tennis

Q8：Channel F

Q9：任天堂Televi-Game15



Q10：Pyu太

小知识——游戏机的诞生

根据资料显示，最古老的采用荧光屏的游戏，是在1958年于国立研究所的见习会中首次公开的，这部《Tennis for Two（双打网球）》是由一名物理学家以研究用的测量机器制作的。至于第一部电脑游戏机，则是由数名美国麻省理工的科幻迷学生所制作的《Space war!（太空战争）》，随即在全国的研究所和大学掀起热潮。这股潮流也启发了雅达利的创办人Nolan Bushnell，在他创办雅达利之后，经过不断地失败和尝试，终于制作出大受欢迎的《PONG》，为游戏事业奠定了基础。

Tennis for Two(1958年)

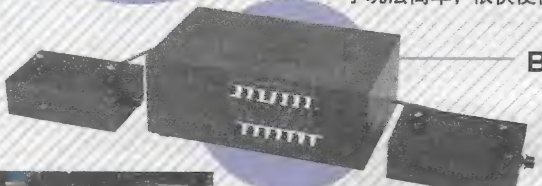
以示波器作为游戏画面的网球游戏，接上人手制的旋钮型控制器，用来控制击球的角度，并利用按钮发球。

PONG试验型(1972年)

世界上首间游戏公司雅达利的处女作，其结构只是一个安装了黑白电视和电路板的木箱，游戏以画面两边的棒状球板来打乒乓球，由于玩法简单，很快便被大众所接受。

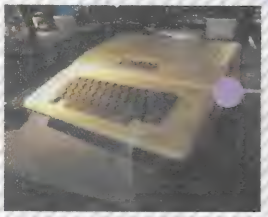
Computer Space(1971年)

由Nutting and Associates开发，以太空战争为主题的首部街机电视游戏，用发射飞弹、喷射引擎和左右回旋4个键来操作，但由于玩法和操作过于复杂，因此无法流行起来。



BROWN BOX(1968年)

由工程师Ralph Baer设计的第7代电视游戏机实验品，作出了多项新尝试，包括使用光线枪来玩的射击游戏等，可惜似乎走得太前卫，没有被市场所接受。



ATARI 2600(1977年)

雅达利推出的插卡式电视游戏机，1980年更因《太空侵略者》的发售而在全世界售出1500万部，奠定了电视游戏界的地位。

Apple (1977年)

可接驳彩色荧光屏的8bit个人电脑，《Ultima》、《Wizardry》等对未来深具影响力的游戏都是在此首次面市的，曾创下了极佳的销量。

黑历史：雅达利冲击(ATARI SHOCK)

虽然ATARI 2600在全球售出1500万部，但是后来却因软件粗制滥造而令游戏素质不断下降，结果到了1983年，玩家离弃→零售商存货囤积→连环破产的恶性循环不断发生，为美国的游戏业带来了致命的打击，也是这个原因令美国的家用游戏业停滞不前，最终被个人电脑取代了其原有的地位。

小知识——太空侵略者

《太空侵略者》是日本首款安装了微型处理器的游戏，面市迄今已有26年，当年推出时风靡一时，不仅游戏机中心，就连在国外的小食店、杂货店都可找到它的踪影，甚至发展成为社会现象。对如今大多数30岁以上的人来说，《太空侵略者》可能就是他们初次接触的电视游戏，但是也由于其太受欢迎，导致市场上出现了大量的仿制品，结果引起大众对知识产权的关注。

任天堂皇朝

任天堂凭借大受欢迎的游戏《大金刚》和《超级马里奥兄弟》而进军家用游戏界，适逢当时日本颁布“风俗营业法”，禁止小孩踏足游戏机中心，任天堂便利用旗下的红白机，成功地创造出“在家中的电视上玩游戏”的文化，并雄霸业界十数载！

红白机(1983年)

原名为Family Computer因其机身以红、白两色为主色调，而被称为“红白机”，凭着低价格、高性能、易操作和耐用的特性，立即成为大热卖的商品，再加上无数人气软件的推动，令其在全世界售出6000多万部，使这个纪录在当时无人能够打破。

磁碟机(1986年)

为了增加游戏的容量和可记录进度而推出的周边机器，由于使用的磁碟可重复抄写，令玩家购入游戏的费用大幅下降。

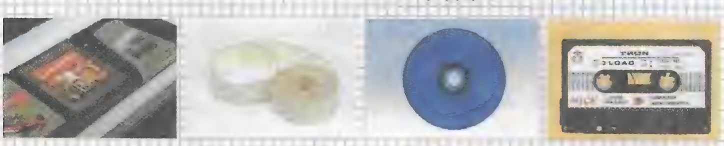
Family Basic(1984年)

可通过编写程序来使画面上的角色移动，虽然不能制作复杂的游戏，但是也启发了不少未来在业界举足轻重的名人。

Quiz 50

Q11：排出下列媒体被应用的先后次序(Q11)

A）ROM盒带　B）纸带C)CD-ROM　D）录音带



Q17：排出下列任天堂周边机器的发售先后次序(Q17)

A）Family Basic B）机械人　C）光线枪　D）磁碟机

是非题：请说出下列有关《太空侵略者》的字句是对或错

Q12：今年已面市30周年

Q13：日本首部使用CPU的电视游戏机

Q14：在发售前名字仍是《太空怪兽》

Q15：电影“星球大战”是其开发的灵感

Q16：著名的攻略法“名古屋射击”其实是程序上的错误

填充题：请填上下列有关任天堂红白机资料的正确答案

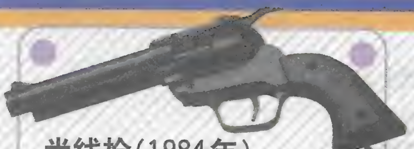
Q18：任天堂红白机在日本发售时的售价为________日元

Q19：机械人分为“积木套装”和“_____套装”

Q20：在Family Basic发售之后一年，任天堂再推出记忆容量加倍的Family Basic_____

Q21：磁碟机上第一款推出的游戏是________

Q22：把红白机和磁碟机的机能合而为一的游戏机被称为_____Famicom



光线枪(1984年)

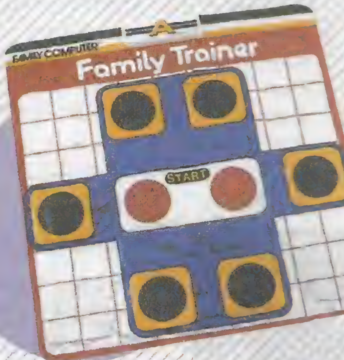
用来向电视画面射击的专用游戏控制器，除了《Wild Gunman》之外，还有曾在海外售出2802万套的大热门游戏《打野鸭》。

机械人(1985年)

利用红白机来操作的电子玩具，分别推出了能抓起物品的“积木套装”和使用陀螺的“陀螺套装”，对于为任天堂打入海外市场作出了不少贡献。

Family Trainer(1986年)

由BANDAI开发的周边机器，也可以说是跳舞毯的先驱，曾推出《Athletic World》、《风云武城》等多款对应作品。



小知识——任天堂不败之迷

任天堂的成功之道，是他并不拘泥于软件的素质或主机的销量，而是靠向游戏厂商收取专利权费用这种新的经营方式。随着更多第三方厂商的加入，游戏也变得更为多元化，即使其他厂商宣布推出性能更高的机种，但任天堂却能继续利用超级任天堂保持优势，以红白机时代已开始累积的游戏资产压倒所有的竞争对手。

小知识——挑战者

当红白机的性能渐渐无法追上软件素质大幅迈进的脚步时，许多不同的公司都开始觊觎这个庞大的家用游戏市场，发表自家的新主机，利用高性能化的硬件规格，成功地实现把受欢迎的街机游戏完全移植，这一点是红白机的性能无法做到的。可是这个方针虽然能吸引喜欢玩街机游戏的机迷，却没有吸收到那些喜欢玩《超级马里奥兄弟》等原创游戏的非机迷，最终也未能篡夺任天堂的领导地位。

超级任天堂(1990年)

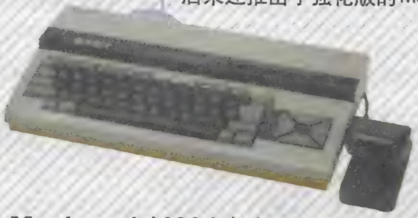
红白机的后继机，在画面及声音等各方面机能均经过强化，由于得到《马里奥》、《塞尔达》、《DQ》、《FF》等多个人气系列游戏的支持，在推出短短1年半的时间内便售出超过400万部。而在1995年，更推出了可通过卫星传送游戏资料的接驳器“Satellaview”(左下)。

MEGA DRIVE(1988年)

SEGA的第5代电视游戏机，主要以移植街机为主，虽然在日本成绩一般，但凭借在海外大受欢迎的“《索尼克》系列”，仍能与任天堂在北美市场斗个旗鼓相当。

MSX(1983年)

由SONY发售，将ASCII和微软等不同规格的软硬件统一化的个人电脑，由于售价低廉而成为热门的入门游戏机种，后来还推出了强化版的MSX2。



X68000(1987年)

由SHARP出品，音源、像素均十分完善的正规个人电脑，是相当不错的游戏开发平台，因而吸引了不少以加入游戏业为目标的年轻一代的支持，购买时还附送人气大作《GRADIUS(宇宙巡航机)》。

PC ENGINE(1987年)

由高科技企业NEC开发，采用IC卡型记忆体的高性能主机，更初次尝试推出接驳分插后可供多人同时玩的游戏。

Macintosh(1984年)

苹果电脑的旗舰机种，在以键盘作为电脑操作的主流方法时代，突破性地采用鼠标作为主要的操作媒介，并把以画图为主的界面变成标准配备，概念相当创新。

黑历史：SONY与任天堂反目

其实目前在游戏市场上非要斗个你死我活的SONY和任天堂，曾几何时也曾是合作伙伴的关系，而且更曾同时开发过可跟超级任天堂互换的CD-ROM机，但是在1991年，当SONY发表开发这部名为“PlayStation(暂称)”的机体翌日，任天堂却宣布与荷兰的飞利浦公司共同开发CD-ROM机，结果该部传说中的主机便成为黑历史的一部分，而之后SONY便自行开发出PlayStation。世事往往就是如此，假如当初SONY真的成功地跟任天堂合作的话，业界今天的状况应该也会截然不同吧！其中的微妙之处实在是耐人寻味！

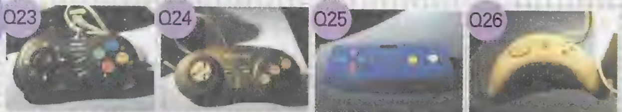
小知识——80年代日本的个人电脑市场

因为任天堂的霸权主义，日本游戏市场的主流渐渐由个人电脑转移至家用游戏机之上，跟欧美方面的趋势背道而驰，不过日本的个人电脑仍凭着凌驾于家用游戏机的图像技术和以硬盘保存资料的机能而在萎缩的电脑游戏市场里找到一席之地，其中更不乏出色的作品。

Quiz

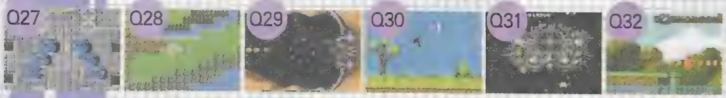
Q23–Q26：请说出下面4款手柄属于什么主机：

Q23 Q24 Q25 Q26



Q27–Q32：请说出下面6个游戏的名称：

Q27 Q28 Q29 Q30 Q31 Q32



填充题：请在空格内填上下列句子的正确答案

Q33：PlayStation在日本的发售日期为1994年__月__日

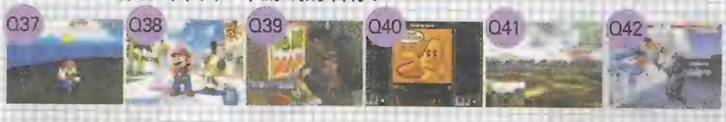
Q34：SEGA Saturn是SEGA的第___部家用游戏机，是以太阳系的第___大行星土星来命名

Q35：NINTENDO 64在接驳64DD时，可接驳在________

Q36：采用立体映像的任天堂主机__________，是座台式的双画面游戏机

Q37–Q42：请说出下面6个游戏的名称：

Q37 Q38 Q39 Q40 Q41 Q42



配对填空题：请替图片配上合适的文字，并写上该主机的名称

Q43

Q44 主机名称__________

Q45

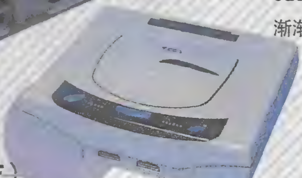
Q46 主机名称__________

PlayStation(1994 年)

基于软件商对资料数据大容量化的需求，SONY终于决定以CD-ROM作为次世代主机的媒体，而且更采用了前所未有的销售策略，包括以吸引非机迷为重点的宣传广告、把游戏软件的价格下调以及将名作以低廉的售价推出BEST系列等等措施。尽管发售初期与SEGA的Saturn形成了拉锯战，但是当SQUARE和ENIX加入PS阵营成为第三方厂商之后，便渐渐脱颖而出。

群雄崛起

自从采用3D多边形的街机游戏出现之后，游戏世界由二次元一跃而进入三次元的空间，同时玩家们也开始对家用游戏机有了同样的要求，而就在业界霸主任天堂举棋不定，还没决定下一步如何行动时，SEGA和SONY便率先推出高性能的新主机，令游戏业界陷入三国鼎立的局面。



SEGA Saturn(1994 年)

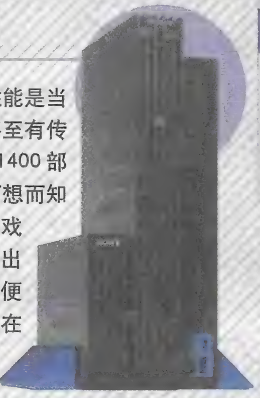
SEGA的第6代家用游戏机，凭借街机名作《VR战士》的威势，第一天推出便售出17万部，并与之后推出的PlayStation展开激烈的竞争，后来因缺乏有力的软件支持，而改变方针，转为以机迷为对象，集中于推出由动画改编的游戏及美少女游戏。

Nintendo64(1999 年)

超级任天堂的后继机，终于在PS和SS推出约一年半后面世，尝试以手柄上的类比遥感控制操作，令玩家在触感上也能体会到3D游戏的立体感，可惜因太迟投入战线，并仍拘泥于以卡带作为媒体，结果在缺乏大作支持的情况下败阵，将王位拱手让给SONY。

小知识——次世代大战

为了争夺庞大的市场份额，SEGA Saturn和SONY PlayStation展开了所谓的“次世代机战争”，初段Saturn凭着《VR战士》取得了一定的优势，但是PlayStation随即把主机的售价降低了1万日元，游戏软件的价格则定于5800日元，而这次行动的最大受害者却是以卡带作为媒体的Nintendo64。最后三部主机都各自找到自身的定位：Saturn吸收了街机游戏和美少女游戏爱好者；Nintendo64则以《超级马里奥64》和“《口袋妖怪》系列”雄霸低年龄层的市场；而PlayStation由于成功地吸引到大量非机迷，并因得到《DQ》、《FF》两大超人气系列的支持而成为了胜利者。



PlayStation2(2000 年)

PlayStation的后继机，演算性能是当时一般的个人电脑的3倍以上，甚至有传闻说伊拉克的总统萨达姆购入了1400部PS2，用来开发军事电脑系统，可想而知其机能之强大。依靠可对应PS游戏和可播放DVD的机能，令它在刚推出不久后便夺得了优势，发售前3天便已售出超过100万部，之后迅速地在市场上站稳了脚跟。

Nintendo GameCube(2004 年)

当年Nintenda64不能普及的原因之一，就是第三方厂商无法负担购买昂贵的开发器材的费用，而导致软件数量严重不足，因此GameCube把重点集中在易于开发软件游戏的硬件平台上，更可接驳任天堂旗下最受欢迎的手掌机GBA，以图增加主机的销量。

小知识——硬件的进化

曾经只被视作玩具的家用游戏机，现在由于科技的进步，成为了性能甚至比主流个人电脑还要强劲的机器，过去家用机为了方便移植街机游戏，而把开发重点置于与街机基板的互换性上，但是现在游戏机的发展已开始影响其他家电企业了。举例说，当DVD影碟的销量超越VHS录影带时，便连带增加了可播放DVD的PS2的销量，更导致SONY于2003年底推出了内置HDD的DVD录影机版PS2——PSX，看来在不远的将来，人们的生活与游戏机之间的关系会越来越密切！

Xbox(2002 年)

举世闻名的微软进军家用游戏机市场的第一炮，以性能而论是现有家用游戏机中最强劲的，由于开发游戏的难度不高，因此广受美国中小型的软件开发商欢迎，在短时间内便有大量游戏软件面市，成功地在欧美市场上创造出佳绩，不过相反适合日本玩家口味的游戏却相当缺乏，因而令Xbox在日本市场的发展裹足不前。

Dreamcast(1998 年)

首部把可上网作为标准功能的家用游戏机，在设计上加入了不少突破性的新概念，例如可接驳在手柄上的手掌游戏机型记忆卡Virtual Memory等，可惜的是没有具有号召力的游戏软件支持，无法有效地增加主机的销量，最终SEGA也因Dreamcast的失败而退出了家用游戏机开发市场。

小知识——网络游戏

网络游戏就是指可通过互联网跟陌生人在相同的世界里一同玩的游戏，网络游戏的消费模式跟过去的家用软件完全不同，并非一次式付款，因此厂商便要定期为游戏加入新的要素，以留住玩家继续参与的热情并争取到更多玩家支付的月费。近年来，网络游戏的参加人数在全球有着几何级数的增长，单就日本而论，根据CESA最近的调查，网络游戏的参加人数已突破343万，而且仍有上升的空间，已成为一个谁也不可忽视的庞大市场。

展望

对于家用游戏市场未来的胜负，网络游戏将会有着举足轻重的影响，而且随着科技的高速发展，相信不久的将来会有更多性能更强的主机面世。由于现在游戏业界已不再是一个独立的媒体，而是与电影、动画、音乐、文学等领域构成了一个庞大的媒体世界，因此将来主机的性能也会朝着多媒体的方向发展，说不定有一天，我们只须透过家中的游戏机，便可跟全世界联系起来，自由地穿梭于各大信息平台之间！

quiz 50

Q47 摹

Q49 摹

Q48 主机名称________

Q50 主机名称________

A) 由开发GAMEBOY的横井军平构思
B) 可显示1677万色及每秒30格的全动画
C) 利用卫星播放来传送资料
D) 内藏PC-ENGINE主机
E) 与苹果电脑的Macintosh具有互换性
F) 每秒播放5至10格的动画放映机，广告起用安达佑实
G) 首部家用可上网的游戏机
H) 在发售3天之内销量突破100万部

答案：

Q1：B	Q17：C A，B，D	Q34：6，6
Q2：C	Q18：14800	Q35：RANDNET
Q3：B	Q19：陀螺	Q36：VIRTUAL BOY
Q4：A	Q20：V3	Q37：超级马里奥64
Q5：B	Q21：塞尔达传说	Q38：超级阳光马里奥
Q6：E	Q22：TWIN	Q39：莎木 II
Q7：F	Q23：NEO GEO CD	Q40：BEAT MANIA
Q8：C	Q24：3DO REAL	Q41：铁骑
Q9：G	Q25：PLAYDIA	Q42：铁拳4
Q10：A	Q26：PIPIN@ATMARK	Q43：B
Q11：B，D，A，C	Q27：STAR FORCE	Q44：PC-FX
Q12：X	Q28：勇者斗耳聋IV 引导者们	Q45：A
Q13：〇	Q29：宇宙巡航机III	Q46：VIRTUAL BOY
Q14：〇	Q30：打野鸭	Q47：E
Q15：〇	Q31：STAR SOLDIER	Q48：PIPIN@ATMARK
Q16：〇	Q32：超级马里奥世界	Q49：F
	Q33：12月3日	Q50：PLAYDIA

评分：
答对40条以上：专家级——你对游戏机的认识已达专家程度，不妨考虑加入业界发展！
答对30～40条：高材生——你对游戏机的常识已比一般人高，继续努力吧！
答对20～30条：合格——你拥有与一般人差不多的游戏机知识，但似乎不够深入。
答对20条以下：不及格——看来你还要好好磨练自己，是否因为机龄不足，刚刚接触游戏机不久呢？

●KOEI●9月16日发售●ACT●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量309KB●价格4494日元

众无双FANS期待已久的《战国无双 猛将传》终于推出，一如既往的“猛将传”传统，游戏能够在开始游戏时承继《战国无双》记录，在合战模式中选择“结合”，按照提示操作便能与其联动。

废话少说，下面就让我们进入猛将传的世界，体会战国群雄间的烟火吧！

战鼓隆隆！战国猛将伴你渡国庆！

《战国无双 猛将传》增加五名可使用的武将角色，在前作中有固有模样并活跃的德川家康、浅井长政、本愿寺显如均告负，爆冷胜出的竟然是搞笑角色“今川义元”，其“战国足球小将”的动作真的令人忍俊不禁，同时也令人汗颜……

以下便是各角色的详细资料：

羽柴秀吉

稻叶山城攻略站 → 金崎撤退战 → 杂贺扫讨战 → 山崎之战 → 小牧长久手之战

杂贺扫讨战 → 本能寺之变 → 安土城攻略战

人物性能 羽柴秀吉属于速度型角色，得意属性是闪光。由于其速度快，所以适合游斗，推荐使用C3和C4攻击。C3攻击能迅速蓄满无双槽，C4更能打倒前方大片敌人，对敌武将时建议配合使用。而他的无双是在不断地跳跃中挥打，实用性不强。

分歧关卡条件 在第三关的“杂贺扫讨战”中，成功完成“杂贺众全击破”、“找出杂贺孙市并阻止其对信长的阻击”、“敌火计部队阻止”这三项任务就会进入路线A。反之，有其中一项或以上任务没有完成则进入路线B。

第五级武器 三贵宇津王子

武器资料：基本攻击力45、属性闪光、体力38、移动力45、回避力41、无双增加量41

难度：困难（购买了“第五武器难度低下”可在普通难度取得）

关卡：最终战（路线B）“安土城攻略战”

取得方法：

1．先击倒佐佐成政 2．击倒森长可、泷川一益、柴田胜家、池田恒兴 3．击倒德川四天王、德川家康 4．击倒丹羽长秀 5．击倒织田信忠和两个火计隐密头6．击倒前田利家与前田庆次 7．击倒增援的杂贺众(记得杂贺孙市要最后击倒) 8．击倒森兰丸、堀秀政后，输送部队出现在地图左上方出现。

注意，达成条件途中，我方不能有任何武将（包括配下武将）败走。

战国无双 猛将传
TEXT：电童 Design：Kennie

桶狭间之战 → 金崎撤退战 → 三方原之战 → 神君伊贺越 → 小牧长久手之战
三方原之战 → 川中岛之战 → 山崎之战

人物性能 本多忠胜属于力量角色，得意属性是红莲。因为是本作的代言人，所以能力上只是速度稍慢，其它都是一等一的强，其C3清起杂兵非常爽，而C4第四下可以破防，对付武将时很好用。

分歧关卡条件 在第三关“三方原之战”中，在击倒小山田信茂后，迅速击倒武田胜赖、马场信房、内藤昌丰、山县昌景，破坏武田骑兵队，这样就会出现保护德川军全武将撤退的任务，成功把所有德川军保护到达地图西北角的撤退会进入路线A，失败的话胜利条件会变成击倒武田信玄，结束后会进入路线B。

第五级武器获得方法　斗尖荒覇吐

武器资料：基本攻击力50、属性红莲、无双50、攻击力47、防御力41、移动力31

难度：困难（购买了“第五武器难度低下”可在普通难度取得）

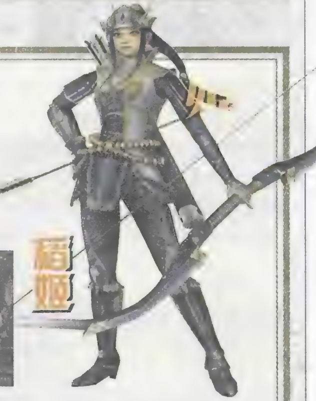
关卡：第四战（路线B）“川中岛之战”

取得方法：

1.完成八幡原烧野原的任务 2.救出神原康政 3.援助服部半藏开门 4.冲上上杉本阵打倒前田庆次 这时候输送部队会出现在地图东南，往上前进。

注意，达成条件途中，我方不能有任何武将（包括配下武将）败走。

金崎撤退战 → 三方原之战 → 神君伊贺越 → 小牧长久手之战 → 上田城防卫战
神君伊贺越 → 山崎之战 → 大坂城攻略战



人物性能 稻姬侧重于间接攻击，得意属性是冻牙。她的普通技前半部分属于直接攻击，后半部分则算间接攻击。因此在技能学习方面可以考虑学习“强弹”和“神弹”。C4虽然破绽较大，但攻击范围及距离都很优秀。另外稻姬的无双速度快频率高，是非常理想的对单体攻击技。

分歧关卡条件 在“神君伊贺越”中，成功护送穴山梅雪，并诱导我方全武将从长太浦撤退，就会进入路线A。反之，如果有人败走则进入路线B。

第五级武器获得方法　天之麻迦古弓

武器资料：基本攻击力46、属性冻牙、防御力43、间接攻击力47、间接防御力42、无双增加量34

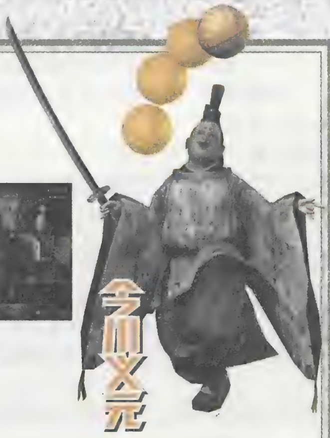
难度：困难（购买了“第五武器难度低下”可在普通难度取得）

关卡：金崎撤退战

取得方法：

1.击倒海北纲亲和赤尾清纲，救出羽柴秀吉。2.完成“前を见て步け”之前（前田庆次作为我方增援出场）达成千人斩，输送部队出现。

桶狭间之战 → 小田原城潜入 → 川中岛之战 → 小牧长久手之战 → 京洛蹴鞠会
川中岛之战 → 上田城攻略战 → 本能寺肝试



人物性能 纯是一名搞笑人物，移动，跳跃，回避的最高值只有150，挥剑速度慢，CHARGE攻击判定很小，惟一擅长的攻击力也不到290，如果是战国初学者的话建议还是不要使用今川义元为好。无双技是“带球攻门”，是冲刺形无双，命中率很低。最实用的招式是反而是□键的8连击。

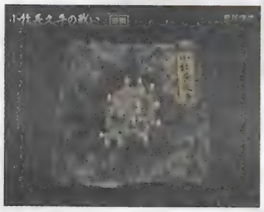
第五级武器获得方法

暂无任何资料

分歧关卡条件 第三关的“川中岛之战”。投靠武田军就进入路线A，投靠上杉军就路线B。投靠武田军的方法有打败伊达政宗或进入上杉军的本阵。投靠上杉军的方法有打败真田幸村或进入武田军的本阵。此外游戏开始后往真田幸村的方向走的话武田军也同样成为敌人。

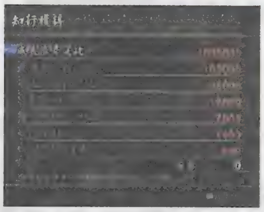
既然是加强版，光荣肯定不会只在《战国无双》的基础上增加4个新人物啦！《战国无双 猛将传》有各种各样的新要素，例如新技能、新道具、第六级武器等等。现在，电童就把详细新增要素全公开。

新增要素1 新场景



《战国无双 猛将传》新增的地图“小牧长久手”，史实上羽柴军与德川军进行决战的地方。因为在织田当主继承人的分歧，羽柴秀吉带领12万5000人攻打德川，双方在小牧山对恃，德川虽然因识破敌人计谋而获得战况上优势，但最后还屈服在了秀吉强大的外交手腕上。游戏新增的四位人物都有“小牧长久手”这一关（当然，今川的剧情是虚构的），可看出本关的重要性。

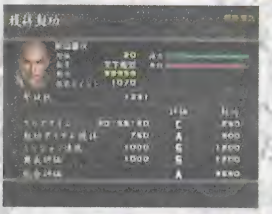
新增要素2 知行系统



在新作，玩家无论在进行无双演武、模拟演武、无限城、仕合后都可获得少量的石高（战国领地的粮食产量），获得的石高可以在“各种设定”的“知行获得”里购买各种隐藏要素，其中更有改变武器获得难度的选项哦！此外，达成获得高级武器、特殊道具、练成新武将、完成武将全任务等条件后，更可获得大量的石高。向着100万的能力上限突破努力吧！

知行名称	效果	价格
成长限界突破	武器能力上限突破成长	1000000
最强武器难度低下	六级武器可以在“困难”难度下获得	100000
第五武器难度低下	五级武器可以在“普通”难度下获得	20000
敌モデル变更	玩家使用隐藏服装时，敌武将也会使用隐藏服装	10000
	开／关敌人使用隐藏服装设定	100
无双モデル追加	角色隐藏服装	2000（单位角色）
セリフテスト	在“环境设定”下的サウンド听取各角色的台词	1000（单位角色）
セーブアイコン变更	记忆卡内《战国无双 猛将传》的标记改变	500

新要素3 武将成长力突破



在《战国无双》中，武将的等级到达20级以后，能力和功勋值都不会上升。但在本作中，武将到达20级后，能力仍能继续提升，直到该武将的成长界限，要想继续成长的话，只能话100万石高购买成长界限突破了，而功勋值，到20级后还能继续上升到99999，也就是说差不多能把所有技能学满！

新增要素4 强力技能

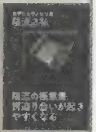
《战国无双 猛将传》增加了9项新技能，其威力都很强，学会后会使武将如虎添翼。

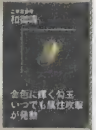
技能名称	效果
烈破	发动无双奥义时可以破坏敌人的防御状态
霞割り	倒地追打攻击的冲击波威力加强
乱击	随着连击数的增加，伤害值也随之上升
一闪	防御反击（弹一闪）带有修罗属性
我流	无双秘奥义的属性变成武器所带属性
逃げ水	在CHARGE攻击中可以进行紧急回避
见切り	弓箭击反的范围增大，此外还能击反子弹
击蹄	马揰地时的冲击波附加武器所带
觉醒	无双秘奥义的属性等级上升

新增要素5 道具

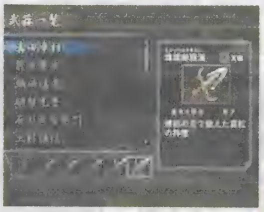
《战国无双 猛将传》的道具能力上限全面提升，最高可到达。此外，还新增6样特殊道具，其性能各异，玩家可自己需要装备。当然，珍贵道具的入手方法并不简单，具体如下：

道具名	道具能力	入手方法
忍装束	在城内战时掉进陷阱不会伤血	羽柴秀吉“安土城攻略战”城内战中，完成1、2、3层全任务并封锁1、2、3层全据点，在第三层最后才打倒真正的守门武将后获得
阴流之私	拼刀不会输	在今川义元的“本能寺肝试”中 击倒上衫军所有武将后，击倒信长、在有击倒谦信的提示后出现运输部队
背水采配	防御力下降，攻击力上升	在“仕合”模式中，连续胜利任何挑战30次以上便可获得
天磐盾	我方总大将不易败退	在本多忠胜的“小牧长久手之战”中，完成“小牧山城夺取”、“羽柴军后援部队击破”、“逼近小牧山城的敌部队击破”、“阻止敌人进入我方本阵”这四个任务后，运输部队出现
和御魂	不用蓄满无双也能发动武器属性	在“无限城”模式的“练武馆”中以50000两购得
和方本草书	未知	不明





新增要素6 最强武器追加

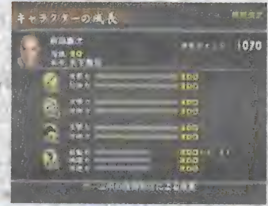


在《战国无双》中，武器等级最高只能是5级，但在《战国无双 猛将传》中追加了最强的六级武器，其威力令人咋舌，绝对是远远凌驾于5级武器的神兵利器！

新增要素7 敌人能力变更

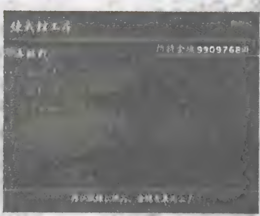
在《战国无双》中，敌人能力会随着玩家武将的能力高低而改变，而本作则取消了该系统，所以武将等级能力高的话，在高难度下仍会很轻松。但这会使部分喜欢将武将初期化后拿着高级武器到地狱难度下乱冲的玩家感到不满。

新增要素8 成长界限突破



正如前面所说，虽然武将到达20级仍能提升能力，但也只是个人的成长界限。但在“知行获得”中购买了成长界限突破后，武将除了移动力、跳跃力、回避力三项无法继续提升外，其他能力都能突破成长到300，要创造战国最强武将绝对不是梦！

新增要素9 无限城的终极挑战



大受好评“无限城”模式依然健在，除了有更改了物品出现率和敌人能力的“虚空·改”“奈落·改”外，还新增“练武馆”。

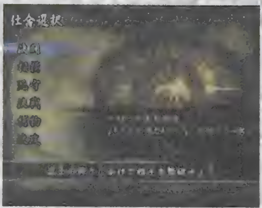
在练武馆中玩家要消灭敌人、引发并完成各种事件以收集金钱，最后到达正上方的馆主之间进行以下消费：

武器锻工：对拥有的武器进行强化

武器刻铭：改变武器的名称

アイテム购入：购买高能力道具

新增要素10 激烈的斗技



二人间的斗智斗勇就是“仕合”模式的精髓所在，无论是对人还是对电脑都乐趣无穷。

“决斗”、“相扑”、“死守”这三项在前作

的基础上，增加了可选择的项目，例如敌人强度、必要胜利次数和时间。此外游戏还增添先击倒敌总大将为胜的“决战”、先捕获（击倒）石川五右卫门为胜的“捕物”、先达成千人斩为胜的“速攻”这三项新挑战。

新增要素11 天国与地狱

游戏增加对应初心玩家的超简单难度“天堂”，当然，在此难度获得的道具能力都很低。在“天堂”下阵亡的话，可是会被同伴笑死的哦！

相反，固有难度“地狱”变得更难，敌人的能力巨恐怖，往往一个小兵也有万夫莫敌之勇。但有可能还是在“地狱”里走一回吧，因为在此难度下获得的武器和道具数值都是超强的。

新增要素12 战国事典

由于《战国无双》的内容取材与日本战国时代，有很多玩家对此并不熟悉，因此光荣公司特意增加了“战国事典”，玩家可以在此了解到各种有关战国的知识。在玩游戏的同时增长日本战国历史知识，那可是用来应付父母的大好绝招哦！（笑）

新增要素13 双人模式变更

前作中，在双打的情况下，两人是共用一条无双槽的，但在本作中，玩家可以选择共有还是独立使用无双槽，然而无论使用哪一种，双人发动的“无双最终奥义”肯定都会存在的！

祝大家国庆节快乐！力战“猛将传”，热血度“十・一”。

本多忠胜【桶狭间之战】

胜利条件：今川军全武将击破
败北条件：德川家康败走

织田军	
织田信长	—
阿市	经验值
河疚秀隆	经验值
佐久间信盛	道具
柴田胜家	武器
前田利家	经验值
羽柴秀吉	经验值
森可成	经验值
金森长近	经验值

今川军	
鹈殿长照	经验值
安倍元真	经验值
今川义元	武器
松井宗信	道具
井伊直盛	道具
冈部元信	经验值
朝比奈泰朝	经验值
葛山氏元	武器

攻略

德川叛离今川的一战。开始后，前往西面击倒柴田胜家占领鹫津砦。接着会发生服部半藏会提示发现今川义元，迅速前往地图东南方协助半藏击倒今川。接着占领地图中央的两个砦并把地图上显示的今川武将全灭，本关就会结束。假如中途出现信长退却前攻陷其本阵的任务，就可前往地图西北角把该处敌人全灭，而其中遭遇秀吉时，更会听到电影《无间道》的名句“一仗功成万骨枯”。

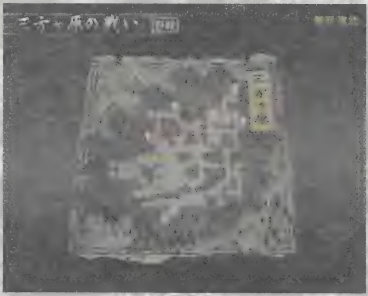
本多忠胜【三方原之战】

胜利条件：德川军全武将到达脱出地点
败北条件：德川家康败走

敌武将资料：	
武田信玄	—
穴山信君	道具
武田信廉	经验值
武田胜赖	武器
马场信房	经验
内藤昌丰	经验
山县昌景	道具
小山田信茂	武器
女忍者	经验
真田幸村	经验值

攻略

本多忠胜的分歧关卡，先前往中央偏西处消灭小山田信茂，接着消灭武田胜赖、马场信房、内藤昌丰、山县昌景阻止武田骑兵队突击，这时真田幸村和女忍者会出现，玩家要尽快击倒他们以救助德川军武将，当成功保护德川军全部武将到达地图西北角的脱出地点就会进入“神君伊贺越”。反之，有一名或以上的德川军武将被击倒，胜利条件将会变成将武田信玄击倒，结束后进入线路B“川中岛之战”。



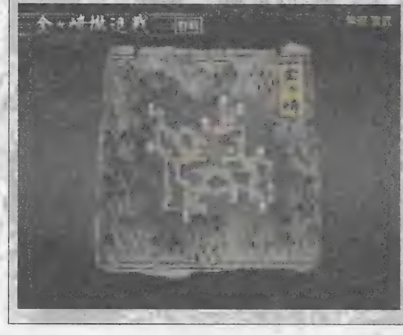
本多忠胜【金崎撤退战】

胜利条件：德川家康、羽柴秀吉到达脱出地点或者浅井・朝仓军全武将击破
败北条件：德川家康或羽柴秀吉败走

敌武将资料：	
朝仓义景	经验值
朝仓景纪	经验值
朝仓景健	经验值
前波新八	道具
赤尾清纲	经验值
浅井政澄	武器
远藤直经	道具
浅井长政	经验值
阿市	武器
海北纲亲	经验值
宫部继润	武器
矶野员昌	道具
阿闭贞征	经验值

攻略

先前往地图西北方击倒赤尾清纲和宫部继润以确保羽柴军退路。浅井军出现后前往西方的×处，防止敌军通过小桥。在击破朝仓军属下武将后会出现撤退提示，这时只要保护羽柴和德川二人前往东南角的撤退点或把敌武将全灭，本关就会完成。



本多忠胜【神君伊贺越（路线A）】

胜利条件：德川家康到达长太ノ浦
败北条件：德川家康或者服部半藏败走

敌武将资料：	
津田信春	道具
阿闭贞征	经验值
杂贺孙市	经验值
冈吉正	武器
铃木重朝	经验值
明智茂朝	经验值
斋藤利三	道具
明智茂满	武器
筒井顺庆	武器
筒井定次	经验值
细川藤孝	武器
细川忠兴	经验值
明智光秀	—

攻略

直上为服部半藏开路，击倒明智茂朝、斋藤利三后，火速前往地图南方击倒该处的明智茂满以救助穴山梅雪。接着前往地图中央的，保护德川家康与神原康政合流，当德川家康到达东北的砦时会被困，尽快突破并把杂贺众全灭，并向下击退细川藤孝两父子。待明智光秀光秀出现后，尽快将其消灭，本关结束。

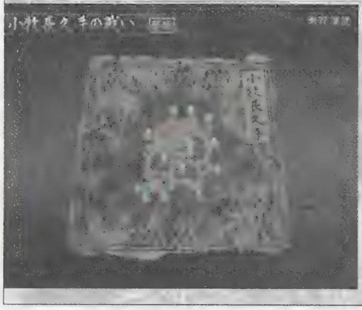
本多忠胜【小牧长久手之战（路线A）】

胜利条件:	羽柴秀吉击破
败北条件:	德川家康或者织田信雄败走

敌武将资料:	
羽柴秀吉	–
前田庆次	经验值
森长可	道具
九鬼嘉隆	经验值
前田利家	武器
高山重友	经验值
泷川一益	武器
蒲生氏乡	经验值
金森长近	经验值
加藤清正	道具
蜂须贺小六	经验值
池田恒兴	武器
羽柴秀长	道具
堀秀政	经验值
前田利家	武器
杂贺孙市	道具

攻略

德川与羽柴之间的交锋。首先往中央攻下小牧城，击破来袭的羽柴后援部队，赶往地图东面再次击退羽柴奇袭部队，与此同时，地图西面与中央分别会出现奇袭织田信雄和小牧山城的部队，如果想全部成功击退的话，建议配备一匹好马。等把袭击部队都击退后，秀吉似乎不想给玩家有歇息的机会，又一



袭击部队从地图左上开出，小心越过东北方的地雷阵，把他们消灭。从东北的大门突入敌方大阵，一棵大树会倒下妨碍去路，而杂贺孙市也从后杀出，连人带树全灭，剩下前田庆次和羽柴秀吉就简单多了。

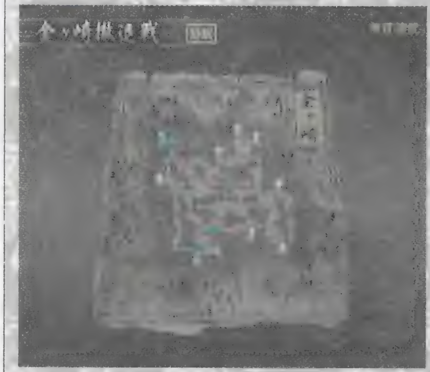
稻姬【金崎撤退战】

胜利条件:	德川家康、羽柴秀吉到达脱出地点或者击败所有浅井、朝仓军武将
败北条件:	德川家康、羽柴秀吉或本多忠胜败走

敌武将资料:	
朝仓义景	经验
朝仓景纪	经验
朝仓景健	经验
前波新八	道具
赤尾清纲	经验
宫布继润	武器
海北纲亲	经验
矶野员昌	道具
阿闭贞征	经验
浅景政澄	武器
远藤直经	道具
阿市	经验
浅景长政	武器

攻略

一开始玩家要赶往地图西北角，击败赤尾清纲和海北纲亲替羽柴秀吉解围。救出羽柴军后来到地图中央击退朝仓军。一定时间后在地图中部大桥的南端会出现浅井军的伏兵。击退朝仓军后，浅景长政作为敌放增援在地图东南角出现，并向我方主将（德川家康）发动突击。而此时的任务改为击倒所有敌武将。



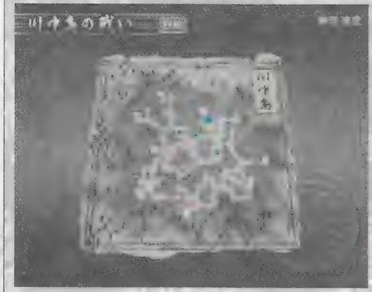
本多忠胜【川中岛之战（路线B）】

胜利条件:	上杉本阵陷落
败北条件:	德川家康败走

敌武将资料:	
前田庆次	经验值
宇佐美定满	经验值
本庄繁长	武器
色部胜长	经验值
鬼小岛弥太郎	武器
柿崎景家	经验值
甘粕景继	经验值
上杉景胜	经验值
直江兼续	经验值
伊达政宗	道具
伊达成实	经验值
片仓小十郎	经验值
上杉谦信	武器 –
真田幸村	道具
女忍者	武器

攻略

同样的川中岛之战，但势力变成了家康与上杉。先在中央八幡原消灭甘粕景继、鬼小岛弥太郎、柿崎景家。政宗小朋友会在西北善光寺添乱，上去教训他。紧接着往地图东南方协助服部半藏突破忍道进行暗杀，



雾中冲上妻女山上杉本阵击倒前田庆次。上杉谦信出现，真田幸村和女忍者也会掺上一脚，任务完成条件变成上杉全武将全灭。将他们逐一击破，本关完成。

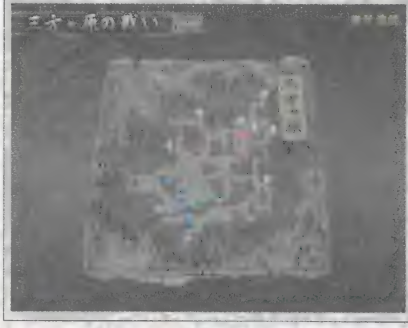
稻姬【三方原之战】

胜利条件:	德川军全武将到达脱出地点
败北条件:	德川家康或本多忠胜败走

敌武将资料:	
武田信玄	–
小山田信茂	经验
穴山信君	道具
真田幸村	经验
武田胜赖	武器
马场信房	经验
内藤昌丰	武器
山县昌景	道具
武田信廉	经验
女忍者	经验
高坂昌信	武器
原昌胤	道具

攻略

抢先击败小山田信茂和穴山信君，阻止我方武将石川数正和平手凡秀进军。之后武田军会摆出鱼鳞阵冲击我方的鹤翼阵。玩家不仅要顶住敌人的猛攻，还要注意维持己方的阵型（我方武将不能败走）。一定时间后武田骑兵会暂时撤退，而服部半藏受命潜入敌本阵暗杀武田信玄。这时玩家需要前往地图北部阻拦已经察觉的真田幸村。成功暗杀武田信玄后，女忍者在地图东面出现，而任务变成全灭敌武将。



本多忠胜【山崎之战（路线B）】

胜利条件:	击倒织田信长
败北条件:	德川家康败走

敌武将资料:	
织田信长	经验值
佐久间信盛	经验值
九鬼嘉隆	道具
中川重政	经验值
织田信忠	武器
丹羽长秀	经验值
柴田胜家	经验值
佐々成政	经验值
蒲生氏乡	武器
河疲秀隆	经验值
浓姬	武器
泷川一益	经验值
明智光秀	道具
荒木村重	经验值
森兰丸	武器
前田利家	经验值
前田庆次	–

攻略

原创！家康与信长哪一位取得天下的决定性一战。径直冲往天王山，击倒敌武将以制压山顶。接着击破织田军蒲生氏乡和河疲秀隆援军，而在此之间，浓姬会乘机突袭我方本阵，赶往阻止她，成功后马上到北方洞窟击倒明智光秀。当到达织田本阵附近时，森兰丸会在南

方出现，并向我方本阵突袭，赶快前往击倒他。现在只剩下可怜的信长了，把他也击破吧！ 然而本关并没有因此而结束，到天王山上与前田庆次决一高下，战国最强武将称号应该属于本多忠胜的！

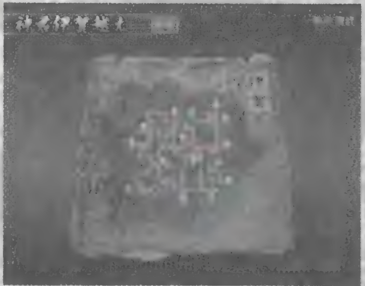
稻姬【神君伊贺越】

胜利条件:	德川家康到达长太浦
败北条件:	德川家康、服部半藏或本多忠胜败走

敌武将资料:	
明智茂朝	武器
斋藤利三	经验
津田信春	道具
阿闭贞征	经验
杂贺孙市	经验
罔吉正	经验
铃木重朝	道具
明智秀满	武器
筒井顺庆	武器
筒井定次	经验
细川藤孝	武器
细川忠兴	经验
明智光秀	–

攻略

本关开始玩家要向东走，保护穴山梅雪到达长太浦（稻姬分歧路线的关键）。将伏兵明智秀满消灭后沿中间的山道前进（会有两拨伏兵出现）。穴山梅雪进入中央砦后发生情节，被敌方误认为是德川家康。消灭冲击中央砦的敌将后，筒井军、细川军作为明智军援军分别在地图正北和正东出现。



建议玩家先救出酒井后再到上方消灭细川军。当德川进入东北方的城寨时会被杂贺众困在城中，玩家要迅速赶往救出德川（打倒城中的3名武将）。成功护送穴山梅雪到达长太浦后，明智光秀在地图下方出现，而任务变为诱导我方武将从长太浦撤退。

稻姬【小牧长久手之战（路线A）】

胜利条件：	羽柴军全武将击倒
败北条件：	德川家康、织田信雄或本多忠胜败走

敌武将资料：

羽柴秀吉	–
森长可	道具
龙川一益	武器
加藤清正	道具
杂贺孙市	道具
前田庆次	经验
九鬼嘉隆	经验
前田利家	武器
高山重友	经验
蒲生氏乡	经验
金森长近	经验
蜂须贺小六	经验
池田恒兴	道具
羽柴秀长	道具
掘秀政	经验

攻略

首先将敌前锋加藤清正和龙川一益击倒，然后来到地图中央击败森长可攻陷小牧山城。之后按照地图的指示从东边的小道前往羽柴军本阵。成功奇袭敌本阵后，羽柴军向小牧山城进攻，而玩家的任务就是消灭来犯的羽柴军全武将。

稻姬【大坂城攻略战】

胜利条件：	击倒羽柴秀吉
败北条件：	德川家康或本多忠胜败走

城外战资料：

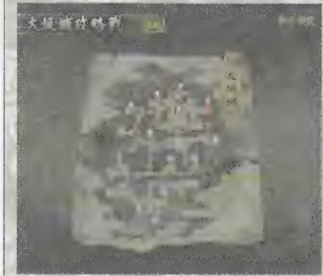
羽柴秀吉	–
丹羽长秀	武器
前田庆次	道具
前田利家	经验
池田恒兴	武器
龙川一益	经验
加藤清正	武器
片桐且元	经验
福岛正则	道具
平野长泰	经验
肋坂安治	经验
加藤嘉明	经验
糟屋武则	经验
真田幸村	经验
女忍者	道具

城内战武将资料

前田庆次	道具
女忍者	经验
真田幸村	经验
杂贺孙市	经验
羽柴秀吉	–

攻略

一开始玩家要击败肋坂安治使真田丸失去作用，同时本多忠胜来到最前线支援稻姬，但被围困。真田丸沉默后，真田幸村和女忍者分别从东西两个方向进攻我方主阵，同时羽柴军全员突击。击败羽柴秀吉就能进入后半部分的城内战。



城内战二层，隐藏的女忍者正体在地图东北角。在第 四层，玩家需要迅速找到去五层的出口。可以先从东面向北到头，再向西就能找到有出口的房间。在第五层打倒羽柴秀吉。

稻姬【上田城防卫战】

胜利条件：	击倒真田昌幸
败北条件：	稻姬败走或真田昌幸到达上田城

敌武将资料：

真田昌幸	全回复
真田幸村	武器
女忍者	经验
铃木重则	武器
矢尺赖贞	道具
富尺伊予守	经验
矢尺赖纲	经验
金子美浓守	经验
唐尺玄蕃	道具

攻略

刚开始敌人只有想看孙子的真田昌幸（……），为阻止他进入上田城玩家必须击败他。击退真田昌幸后，稻姬的小叔子真田幸村举兵逼近。这时玩家要首住东、北两方的城门，阻止真田军侵入（建议玩家迅速消灭东面的两名敌将后赶到北门支援）。将其中一边的两名敌将消灭后，女忍者会从北边小道潜入上田城。玩家将另一边的敌人消灭后要迅速回到上田城迎击女忍者。干掉女忍者后，敌援军金子美浓守和唐尺玄蕃分别从上下两路进攻上田城，而女忍者在敌本阵出现，并随真田幸村出阵。如果城门守军被消灭，真田昌幸就会在地图东北角出现，而本多忠胜作为我方援军在北门出现，并且败北条件变为本多忠胜败走。

今川义元【桶狭间之战】

胜利条件：	织田信长的击破。
失败条件：	今川义元的败走，或者是今川本阵的陷落。

敌武将资料：

佐久间信盛	武器
柴田胜家	经验值
浓姬	武器
前田利家	道具
织田信长	经验值
服部半藏	经验值
阿市	经验值
本多忠胜	经验值
森可成	武器
河尻秀隆	道具
鸟居元忠	道具
酒井忠次	道具
德川家康	武器

攻略

首先打倒九根砦中的佐久间信盛和鹫津砦的柴田胜家。打败这两个武将之后织田信长会从地图右上角出现，接下来在游戏开始的地方出现浓姬。击倒信长之后地图右下方出现服部半藏，同时德川家康背叛。德川军的本多忠胜全身冒着斗气，实力很强，建议直接打败德川家康。打败德川家康以后信长就地图中的左上方出现。打败信长就过关。

稻姬【山崎之战(路线B)】

胜利条件：	击倒明智光秀
败北条件：	德川家康或本多忠胜败走

敌武将资料：

明智光秀	经验
松田政近	武器
并河易家	经验
津田信春	经验
伊势贞兴	道具
杂贺孙市	经验
明智茂朝	道具
斋藤利三	经验
阿闭贞征	道具
明智秀满	经验
羽柴秀吉	–
阿市	武器
羽柴秀长	武器
掘秀政	经验
黑田官兵卫	经验
蜂屋赖隆	经验
丹羽长秀	经验
中川清秀	武器
高山重友	经验
前田庆次	道具

攻略

刚开始玩家要守住天王山，阻止明智军从南北方向发动的进攻。成功击败 6 名明智军武将后，明智光秀率队向天王山发起冲击。一段时间后（或遇到明智光秀），羽柴秀吉率领大军以替信长报仇为名进攻明智光秀与我军。羽柴从南北和西面向天王山进攻时前田庆次作为敌增援在地图南边出现。当玩家干掉明智光秀后，羽柴秀吉露出了本来面目，向玩家猛攻。这时只要击败羽柴秀吉就能够过关。

今川义元【小田原城潜入】

胜利条件：	北条氏康的击破
失败条件：	玩家的败走

敌武将资料：

松田宪秀	道具
北条氏规	武器
北条氏邦	武器
北条氏政	经验值
北条氏照	道具
片仓小十郎	武器
伊达成实	道具
伊达政宗	经验值
宇佐美定满	经验值
柿崎景家	经验值
上杉谦信	经验值
北条纲成	经验值

攻略

初期任务中的占领房间是必须在房间里把所有的敌人全部打败才能够完成。在第二层除了占领三个房间以外还要封2个据点。第三层有伊达政宗，能力较高。三层共有5个楼梯，其中只有一个才是真的，其余的都是假的。在第四层的阶梯出现上杉谦信，最后到第五楼击倒北条氏康，任务结束。

今川义元【川中岛之战】

胜利条件:	打败上杉谦信或者武田信玄
失败条件:	今川义元的败走

攻略

本关卡是今川义元的分支关卡，可以选择加入上杉谦信或者武田信玄。如果打败真田幸村或接近武田军的本阵就会加入上杉谦信，如果打败伊达政宗或接近上杉军的本阵就会加入武田信玄。加入某一方之前时可以随便击倒任何势力的武将，建议之前多打几个武将赚武勋值。另外一种打法是游戏开始后直接到武田军的本阵打败武田信玄，能在1分钟以内结束战斗。

敌武将资料:	
村上义清	武器
北条高广	道具
色部腾长	经验值
柿崎景家	武器
鬼小岛弥太郎	经验值
直江景纲	经验值
干粕景继	道具
宇佐美定满	经验值
伊达政宗	经验值
片仓小十郎	经验值
山本勘助	经验值
高坂昌信	经验值
真田幸村	经验值
女忍	经验值
武田信繁	道具
内滕昌丰	经验值
原昌	道具
武田义信	经验值
马场信房	武器
山县昌景	经验值

今川义元【上田城攻略战】

胜利条件:	武田信玄的击破
失败条件:	上杉谦信的败走

攻略

本关卡分为前半的攻城战和后半的城内战，所以相对来说还是比较麻烦的。首先前半的攻城战中我方的上杉军，前田军，伊达军各分成3条路线，而玩家要不断地消灭他们面前的敌武将，所以最好事先准备好马。如果三个部队都到达目的地，武田信玄就会开门冲过来。打败武田信玄的话攻城战就结束。城内战的前三层的任务都是救我方武将，而这些武将都离玩家很远，所以建议装备阴阳手镯。在4层出现的真田幸村和5层出现的女忍者都是带着斗气的强敌，需要多加注意。

敌武将资料:	
武田信廉	经验值
武田信繁	道具
武田胜赖	道具
内藤昌丰	经验值
马场信房	经验值
山本勘助	经验值
高坂昌信	经验值
小山田信茂	经验值
铃木重则	经验值
武田义信	道具
穴山信君	经验值
真田幸村	武器
真田幸信	武器
女忍者	武器
原昌胤	经验值
山县昌景	经验值
武田义信	经验值
原昌胤	经验值
山本勘助	经验值
马场信房	经验值
山县昌景	经验值
高坂昌信	经验值
武田信繁	经验值
内藤昌丰	经验值
真田幸村	经验值
女忍者	经验值

今川义元【小牧长久手之战】

胜利条件:	德川家康的击倒
失败条件:	武田信玄或者今川义元的败走

攻略

游戏开始后马上触发任务，击倒鸟居元忠。接下来有很短的一段时间小牧山城会开门，趁着机会进入小牧山城在里面可以击倒稻姬。之后从小牧山城南门出城，击倒本多忠胜。在这里需要注意的是每击倒一名德川军四天王，剩下的四天王就会能力加强，士气上升，体力全恢复。其中本多忠胜最强，所以建议优先击倒本多忠胜。接下来有两次织田军的援军和服部半藏，如果要赶时间的话就直接击倒德川家康，要不然就把这些援军一个个都击倒。

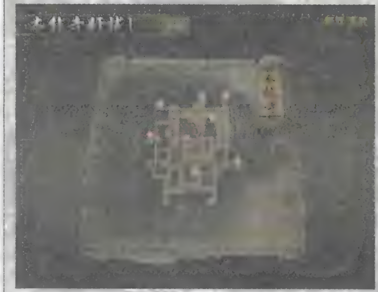
敌武将资料:	
松平信康	道具
本多忠胜	经验值
鸟居元忠	武器
酒井忠次	经验值
神原康政	经验值
井伊直政	经验值
大久保忠世	道具
稻姬	经验值
明知光秀	武器
森兰丸	道具
大久保忠佐	经验值
佐久间信盛	经验值
平手（凡秀）	经验值
泷川一益	武器
丹羽长秀	道具
服部半藏	经验值

今川义元【本能寺奸计】

胜利条件:	打败上杉谦信
失败条件:	今川义元的败走

攻略

本关卡就是不停地杀人就可以，首先击倒所有上杉军武将，当击倒两个武将时出现前田庆次，击倒四个武将时出现伊达政宗。当击倒所有上杉军武将时会出现织田军。而此时前田庆次和伊达政宗加入我方。并且他们两个不能被击倒。前田庆次处会出现很多武将，要优先到前田庆次处掩护他。击倒信长之后最后和上杉谦信单挑，获胜后就是今川的第二个结局。



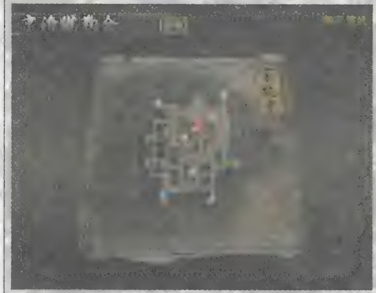
敌武将资料:	
柿崎景家	经验值
甘粕景继	经验值
鬼小岛弥太郎	经验值
斋藤朝信	经验值
直江景纲	道具
北条高广	经验值
宇佐美定满	武器
色部胜长	经验值
上杉景胜	经验值
前田庆次	武器
伊达政宗	道具
片藏小十郎	经验值
伊达成实	经验值
织田信长	武器
池田恒兴	经验值
河尻秀隆	经验值
浓姬	道具
佐佐成政	经验值
森兰丸	武器
前田利家	经验值
柴田胜家	道具
丹羽长秀	经验值
泷川一益	经验值

今川义元【京洛蹴鞠会】

胜利条件:	武田信玄的击破
失败条件:	今川义元的败走

攻略

刚开始的时候今川义元和武田信玄是联盟的，共同打织田军。本能寺共有东西南北四道门，由于南门的森兰丸带着斗气，所以建议不要去南门，其他的西、北、东门都是一些大众脸武将，可以轻松击倒。到本能寺中心部之后玩家就会被锁在里面要击倒浓姬，才能通过。击倒信长之后武田军就会立刻叛变，在原先的浓姬所在处击倒女忍者才能逃到外面。最后击倒武田信玄获胜。



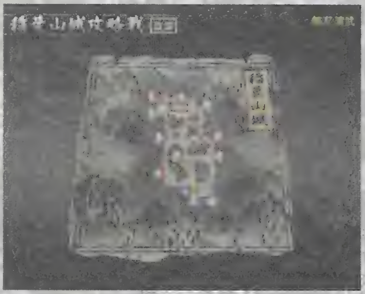
敌武将资料:	
织田信长	武器
浓姬	道具
柴田胜家	经验值
丹羽长秀	经验值
前天利家	经验值
森兰丸	武器
泷川一益	经验值
佐佐成政	经验值
池田恒兴	经验值
真田幸村	武器
女忍者	道具
武田信繁	经验值
武田义信	经验值
马场信房	武器
内藤昌丰	道具
高坂昌信	道具
山县昌景	经验值

羽柴秀吉【稻叶山城攻略战】

胜利条件:	打败上杉谦信
失败条件:	今川义元的败走

攻略

本关卡就是不停地杀人就可以，首先击倒所有上杉军武将，当击倒两个武将时出现前田庆次，击倒四个武将时出现伊达政宗。当击倒所有上杉军武将时会出现织田军。而此时前田庆次和伊达政宗加入我方。并且他们两个不能被击倒。前田庆次处会出现很多武将，要优先到前田庆次处掩护他。击倒信长之后最后和上杉谦信单条，获胜后就是今川第二个结局。



敌武将资料:	
长井道利	道具
安藤守就	道具
氏家卜全	武器
土岐赖元	道具
日根野弘就	武器
稻叶一铁	经验值
竹中半兵卫	经验值
森兰丸	经验值
明智光秀	经验值
斋藤龙兴	武器
斋藤义龙	—

城内战敌将资料:	
日根野弘就	经验值
长井道利	经验值
森兰丸	经验值
土岐赖元	经验值
竹中半兵卫	经验值
明智光秀	经验值
稻叶一铁	经验值
氏家卜全	经验值
安藤守就	经验值
斋藤龙兴	回复道具
斋藤义龙	—

羽柴秀吉【金崎撤退战】

胜利条件：	羽柴秀吉和杂贺孙市到达脱出地点
败北条件：	羽柴秀吉或杂贺孙市败走

敌武将资料：	
朝仓义景	经验值
朝仓景纪	道具
朝仓景健	经验值
前波新八	经验值
赤尾清纲	武器
浅井政澄	道具
远藤直经	武器
浅井长政	经验值
阿市	经验值
海北纲亲	道具
宫部继润	武器
矶野员昌	道具
阿闭贞征	武器

攻略

把海北纲亲或前波新八慢慢引到孙市附近发生阻击事件，朝仓军会发动攻击，前往地图中央击倒朝仓义景。紧跟着浅井长政会带领大批援军到来，逐一将他们击破。当敌人都清理得七七八八的时候，就可以保护孙市前往东南的脱出地点离开。

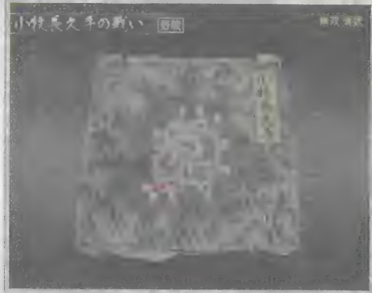
羽柴秀吉【小牧长久手之战】

胜利条件：	击倒德川家康
败北条件：	羽柴秀吉败走或者羽柴秀吉以外自军全武将败走

敌武将资料：	
德川家康	–
服部半藏	经验值
织田信雄	道具
本多忠胜	经验值
稻姬	武器
神原康政	武器
酒井忠次	经验值
大久保忠世	经验值
大久保忠佐	道具
本多正信	武器
渡边守纲	经验值
井伊直政	道具
石川数正	道具
奥平贞昌	经验值

攻略

一开始，在中央小牧城附近消灭家康的前线部队，并绕东面山路击倒大久保忠世和大久保忠佐兄弟。接着回到中央大战场阻止本多忠胜父女进军，成功后突入小牧城消灭酒井忠次。当占领小牧城后，就可以到西南方击倒德川家康了。



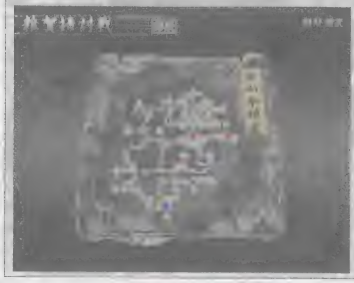
羽柴秀吉【杂贺扫讨战】

胜利条件：	击倒杂贺孙市
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：	
杂贺孙市	武器
冈吉正	武器
土桥守重	道具
堀内氏善	武器
铃木重朝	道具
前田庆次	经验值
七里忑周	经验值
下间仲孝	经验值
下间忑龙	经验值
下间忑廉	经验值

攻略

这是开始后任意击倒一名本愿寺武将，然后地图上会出现多名杂贺众，当接触任意一名杂贺众武将时会发现孙市不在，这时要找到孙市并阻止其阻击信长，其实孙市就隐藏在我方本阵附近，大家可以留意红点提示，大多数情况下他都会躲在本阵右方的忍道上。然而问题在于秀吉回到本阵附近时，敌人会有火计部队袭击我方兵粮库，而他的起始位置随机在东、西两方，玩家必须要把全灭杂贺众、阻止孙市、击退火计部队三个任务全完成才能进入路线A，有一项失败则进入路线B。



羽柴秀吉【本能寺之变】

胜利条件：	击倒明智光秀
败北条件：	织田信长败走

敌武将资料：	
伊势贞兴	武器
阿闭贞征	道具
斋藤利三	经验值
松田政近	经验值
明智茂朝	经验值
并河易家	经验值
津田信春	武器
杂贺孙市	经验值
细川藤孝	武器
细川忠兴	经验值
筒井顺庆	经验值
筒井定次	道具
井户良弘	经验值
明智光秀	–
明智秀满	道具

攻略

开始后火速前往本能寺本堂找信长，由于本堂南门没开，只能沿东堂绕到本堂北门。途中光秀会派出三名火计隐秘头，抢在他们放火前将他们击倒，解除火烧信长的危机。到达本堂北门时，杂贺孙市会出来阻挠，将其击倒后北门开启，找到信长后可以顺道前往西北救助阿市。带领着织田两兄妹往南面走，踏出本能寺的一刻，明智光秀带领大队人马杀到，想快些过关的可以直接把光秀击倒，而想多拿经验的则可以多杀敌将，并完成其他任务后才了结光秀。

羽柴秀吉【山崎之战】

胜利条件：	击倒明智光秀
败北条件：	羽柴秀吉败走或者羽柴秀吉以外自军全武将败走

敌武将资料：	
斋藤利三	经验值
阿闭贞征	经验值
明智茂朝	道具
并河易家	经验值
松田政近	武器
津田信春	道具
伊势贞兴	经验值
明智光秀	–

攻略

开始后前往地图中央击倒三名守备头制压天王山，然后到南面击倒斋藤利三，光秀会出现并下令夺回天王山，马上消灭阿闭贞征等三名武将，破坏他的计划。进入北边的洞窟，会发现伏兵伊势贞兴队，将其和其他武将都击倒后，孤身的光秀就任你宰割了。

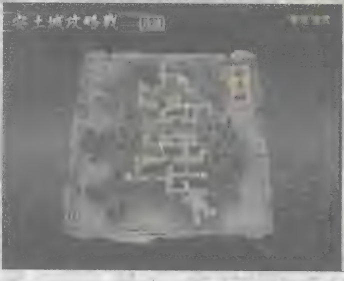
羽柴秀吉【安土城攻略战】

胜利条件：	击倒织田信长
败北条件：	羽柴秀吉败走或者羽柴秀吉以外自军全武将败走

敌武将资料：	
织田信长	经验值
森兰丸	经验值
堀秀政	经验值
丹羽长秀	经验值
前田利家	道具
德川家康	武器
本多忠胜	经验值
酒井忠次	经验值
井伊直政	经验值
原康政	经验值
前田庆次	经验值
池田恒兴	经验值
柴田胜家	武器
佐佐成政	经验值
泷川一益	经验值
森长可	经验值
杂贺孙市	经验值
铃木重朝	经验值
冈吉正	经验值
土桥守重	经验值
堀秀政	经验值
前田利家	经验值
泷川一益	经验值
织田信忠	经验值
丹羽长秀	经验值
池田恒兴	经验值
森兰丸	经验值
浓姬	经验值

攻略

原创剧情，秀吉、信长反目一战。关卡开始后，先把城门附近的几名敌将击倒，然后前往西门击倒德川家康及其手下四天王。往东走，击倒织田信忠和执行火计的隐秘头，而此时杂贺孙市会带领杂贺众在地图下方出现，将他和信长消灭后便会进入城内战。在一层要击破敌武将防止陷阱发动，二层要把敌人全灭，三层要找出并消灭守护通往上层的武将，最后要把森兰丸，浓姬和阿市击倒。



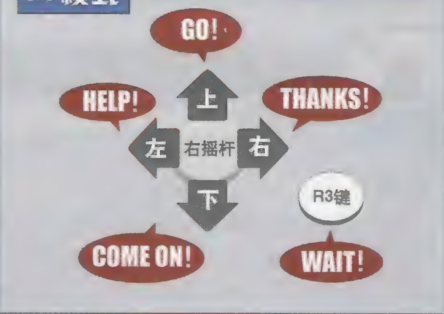
BIOHAZARD 爆发 档案2

基本操作

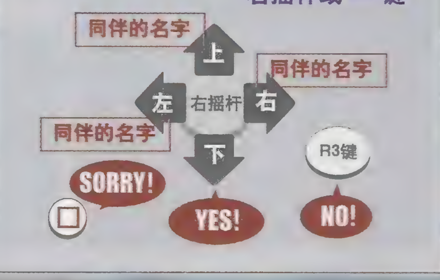
键位	功能	说明
方向键／左摇杆	控制角色移动和光标	方向键的控制方法是《BIOHAZARD》传统的操作方式，而左摇杆则是标准的3D动作游戏控制方式。
△键	开启地图	地图上R表示回复道具；A表示弹药；W表示武器；○表示其他道具；？代表未知道具（选择吉姆时）；蓝色表示可以通过的门；红色表示无法进入的门；黄色表示还未调查的门。
○键	确定／动作／调查	根据情况作出如开门、调查、攀爬等动作。靠近因受伤或失血而移动速度缓慢或倒地的同伴按○键是搀扶。
□键	对白控制	角色会根据情况说出自己的“感想”，当靠近其他角色时则能进行交谈。
×键	取消／跑步（按住）／放下同伴	在搀扶同伴的情况下按×键为放下同伴。
L1键	装弹（按住）／改变射击目标	在角色装备枪系武器的情况下可以添装弹药，瞄准状态下是切换射击目标。
L2键	对白控制	与右摇杆或R3组合可以呼唤同伴或下达简单的命令。
R1键	做出攻击姿态／举枪瞄准	装备冷兵器时角色会举起武器准备攻击／装备射击武器时会自动瞄准离自己最近的敌人。
R2键	面向前方	角色会自动面向前方。
L1＋R1	瞄准移动	角色会在瞄准敌人的状态下移动，但不能跑动。
L1＋R2	举枪移动	角色会在举枪的状态下移动，但不能跑动。
R1（R2）＋×	特殊动作1	
R1（R2）＋○	特殊动作2	有些动作需要在没有装备武器的情况下才能使出。
Select键	暂停（只限单人下线模式）并出现游戏系统菜单。	
Start键	进入道具画面	需要注意的是进入道具画面游戏也依然在进行。

对白说明

A模式 右摇杆・R3键



B模式 按住L2键再控制右摇杆或R3键

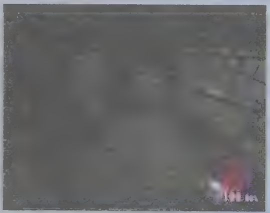


装备画面

①玩家所操纵的角色所持有的物品，有“EQUIP”字样的表示目前装备的武器或道具。
②显示玩家使用角色姓名与身体状况（不同的颜色对应体力），右边的球表示目前的感染状态。
③同伴持有的物品，有“EQUIP”字样的表示目前装备的武器或道具。
④同伴身体状况（不同的颜色对应体力），右边的球表示目前的感染状态。
⑤体力。用不同颜色表示角色的身体状况。绿色（100%–75%）表示良好（FINE）；浅黄色（74%–50%）表示轻伤（CAUTION）；棕黄色（49%–25%）表示重伤（CAUTION）；红色（24%–0%）表示濒死状态（DANGER）；紫色表示已经中毒（POISON），体力会随时间缓慢下降，使用蓝草药或解毒剂可以恢复。粉红色表示出血状态（BLEED），这个时候随着角色的移动体力会逐渐减少，使用止血剂或急救喷雾或一定时间后恢复。
⑥病毒侵蚀率。随着时间的流逝或被丧尸攻击病毒侵蚀率会上升，如果达到100%的话角色就会死亡（SINGLE PLAY模式下）或者变成丧尸（NETWORK PLAY模式）。
⑦目前玩家使用角色所持道具说明。
⑧指令选择。一般分为“装备”（装备武器或道具）；リロード（上子弹）；組み合わせ（将同一系的道具组合在一起，可以制造武器或调合药草）；差し出す（将道具递给同伴）。另外，在本作玩家可以将地上的药草与道具栏中的直接调合。
⑨玩家所选择角色的专用装备，无法交换或解除。

系统要点解说

★病毒侵蚀率



游戏画面的右下方就是病毒侵蚀率，不同于角色的体力，即使不受伤侵蚀率也会增加（只能减缓或暂时阻止但不能降低），受到敌人攻击或吸入毒气会加速上涨（吉姆的装死特技或重伤倒地也会令侵蚀率迅速增长）。当病毒侵蚀率达到100%时便会GAMEOVER（ONLINE时会先变丧尸一段时间，然后再GAMEOVER。丧尸状态下无法跑动，无法使用武器，无法使用或捡取物品。药草和回复剂等药品能阻止上升30秒，而抗病毒侵蚀剂则能阻止80秒（期间即使受攻击或中毒气）。

病毒侵蚀率表示	
蓝色	0—49.99%
绿色	50.00—79.99%
黄色	80.00—89.99%
红色	90.00—100%

病毒侵蚀速度（快慢）：吉姆＞马克＞凯文＞乔治、大卫＞艾莉莎、辛迪＞阳子

★SAVE说明

本作同样需要打字机来完成游戏进度的保存，虽然不需要色带，但有次数限制（EASY难度下可无限使用）。存档后，如果GAME OVER玩家可选择中途开始或记录（得到点数）。

★开门方法

“爆发系列”中大部分的门都可以用武器或身体强行打开（艾莉萨可用身上的万能钥匙），不过一些电子锁和剧情规定的门是无法提前打开的。

★丧尸的强度

各武器对丧尸（NORMAL）的杀伤力

武器	攻击回数
手枪	6–7回
霰弹枪	2–3回
麦林	1回
杀虫剂	–

武器	攻击回数
铁棒	7–8回
扫把	9–10回
包丁	14–15回
撞击	75–78回

★SAVE转换

在标题菜单下选择COLLECTION后，会出现“DATA CONVERT”选项，里面有两个选择，分别是：

1，继承《BIOHAZARD 爆发 档案》的存档资料：继承在前作COLLECTION中购入各种的要素（包括服装、隐藏人物等），并能直接在新作中使用。

2，开启《BIOHAZARD 爆发 档案》的所有选项：开启前作所有隐藏要素，不过之前未购入的要素仍处于未购入状态。另外在《档案2》中已购入的某些要素会在前作中出现。

★物品回收

在同一版面里，可以在道具画面按○键直接回收已死同伴身上的道具。

★难度的区别

游戏难度越高，游戏中出现的回复道具及弹药越少，而敌人的种类、强度、速度及攻击性也越高。另外不同难度下，道具（主要是决定剧情发展的重要道具）的摆放位置或取得方法都会发生改变，有些甚至会导致游戏进程的不同。

★□键特殊功能

接触到某一谜题后按□键玩家使用的角色会提出疑问，当同一版面有AIPC时会针对谜题给出简单提示或猜测（基本没用）。使用诸如“COME ON”等命令型对白时，老实的同伴会照做而“有主见”的家伙则基本无视或干脆地说“NO”。

★隐藏项目

在游戏结束后，可以根据游戏中的情况得到一定的BP点数，其中以NO WEAPON（不使用武器）、NO DAMAGE（无伤害）得到的BP点最多，利用这些点数可以在标题画面的COLLECTION项目中购买原画、服装、音乐、CG、隐藏人物（可在游戏中使用）等。

8位角色基本能力解说

辛迪·蕾诺克丝
Cindy Lennox

体力	1500

适用于中级玩家

能力介绍

相对于其他角色，辛迪在本作中的变化不大，主要还是以替其他玩家回复为主。如果选择辛迪作为同伴进行冒险，她会紧紧跟随玩家共同行动，而拿取道具则以回复类物品为主。

专用装备
草药箱

在游戏最初开始的时候，辛迪便随身携带草药箱。它的作用是当辛迪靠近其他角色的时候，打开菜单画面便会在指令选择中多出“手当て”选项。使用该选项可以直接将草药箱中的草药取出来替同伴治疗。不过当辛迪需要组合草药的时候，需要先选择“取り出す”将草药箱中的草药调到道具栏后才行。

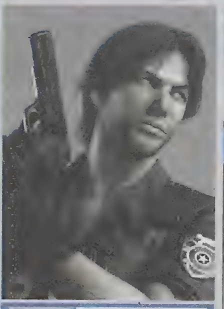
特殊道具
止血带

可以防止角色进入失血状态，而在持有止血带的情况下搀扶流血的同伴也会使他从失血状态中自动恢复。

特殊动作 下蹲
按住R1键再按×键

利用这个特殊动作可以使辛迪迅速抱头蹲下（搀扶同伴的时候两人会同时蹲下），上半身不会受到攻击。

凯文·雷曼
Kevin Ryman



体力 2300
适用于初级玩家

能力介绍

作为一名接受过专业训练的警官，凯文拥有丰富的攻击技，非常适合在队伍中充当援护或担任前锋。在“档案2”中新增加了肘击这一特殊动作，如果善加利用可以有效节省弹药。非常适合初次接触本系列或不擅长此类动作游戏的玩家使用，唯一需要注意的是凯文的受病毒侵蚀速度比较快。

专用装备 凯文专用45手枪

游戏最初开始时凯文便能装备这把45手枪。攻击力比一般手枪大，使用狙击更可一击必杀，但必须使用45手枪专用子弹。

特殊道具 45手枪专用弹夹

虽然能够一次性装满弹药，但无法单独装填。

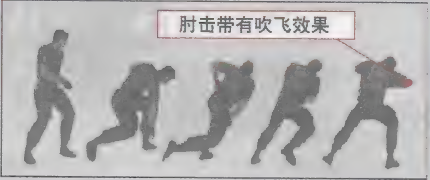
特殊动作1 飞腿
按住R1键再按×键

可以将丧尸踢开，在没有弹药或需要快速通过的情况下，飞腿将会起到重要的作用。被踢的敌人会有短时间硬直，但无法连续攻击，并且几乎没有攻击力。另外一些锁住的门也可以被踢开，但需要很长时间。

特殊动作2 狙击
装备手枪按住R1键不放
姿势变化之后按○键

虽然发动需要一定的时间，但威力绝不是普通攻击能够与之相比的。被击中的丧尸一定会倒地而如果使用凯文专用的45手枪，在中近距离能够一击必杀。

特殊动作3 肘击
按住R1键再按○键

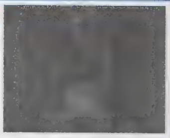


在本作新增加的特殊动作。分为肩撞和肘击两种动作，后者比前者的威力大三倍并且有吹飞效果。不过由于硬直时间较长，建议在对单体时使用。

马克·威尔基斯
Mark Wilkins

体力 3000
适用于初级玩家

能力介绍



马克是所有人当中体型最大的，同时也是力量最大的，但相应的移动速度比较慢。因此他的钝器攻击相当有威力，并且可以单人推开平时需要两人才能挪动的障碍物。在缺乏弹药的战斗中马克将会显得尤为重要。

专用装备 马克专用手枪

马克的爱枪，使用与普通手枪相同的子弹，但威力更大，更容易出现会心一击。

特殊道具 手枪弹夹

与45手枪专用弹夹一样，能够一次性装满弹药。但由于马克的专用枪可以使用普通子弹，因此建议尽快将之使用，以空出宝贵的道具空间。

特殊动作1 防御
按住R1键再按×键

防御时无法行动，但可将正面攻击造成的伤害降至最大（90%），但需要注意的是病毒侵蚀率仍然会上升，并且无法防御后方的攻击。

特殊动作2 重击
装备钝器按住R1键不放
姿势发生变化后按○键

与凯文的狙击类似，但需要装备钝器（比如铁棒）才可以发动的特殊攻击。本作新加入了两段攻击，玩家可以根据情况选择是直接消灭敌人还是击倒后迅速逃离。

乔治·汉密尔顿
George Hamilton

体力 2100
适用于上级玩家

能力介绍

可以利用草药制作出药剂或是将药剂“变大”。如同他的职业，在战斗中主要担任回复同伴HP的治疗员角色。最重要的是乔治能够制造出抗病毒侵蚀剂。如果配合胶囊发射装置发射抗病毒侵蚀剂的话能对敌人造成巨大伤害。

专用装备 医药包

由于是医生，所以在游戏最初开始的时候，乔治便会随身携带医药包。它的作用是与各类草药进行“调合”，从而制作出有各种特效的胶囊。与前作一样，草药间特殊的调配组合能够获得贵重的特效胶囊。

特殊道具 胶囊发射装置

以各种胶囊作为弹药，向同伴发射可以起到治疗恢复的作用，而配合抗病毒侵蚀剂，能成为强力武器。

特殊动作1 闪身冲撞
按住R1键再按×键

身体先后闪，然后向前撞击丧尸。乔治的特殊动作可以看作是一种特殊的反击技巧，保险系数要比凯文的肘击高，但几乎不会对丧尸造成伤害。不过可以先蓄力，这样攻击力会上升同时还有吹飞效果，趁着丧尸倒地马上追加攻击。

药剂合成一览表

蓝草＝回复剂	绿草＋红草＝解毒剂×3
红草＝止血剂	绿草＋绿草＋绿草＝解毒剂×3
绿草＝解毒剂	绿草＋蓝草＝抗病毒侵蚀剂（抗ウイルス剤）
回复剂ベース＝回复剂	
蓝草＋红草＝回复剂×3	绿草＋绿草＋蓝草＝抗病毒侵蚀剂×2
绿草＋绿草＝解毒剂×2	红草＋绿草＋蓝草＝抗病毒侵蚀剂×3

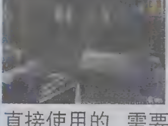
铃木阳子
Yoko Suzuki

体力 1300
适用于初级玩家

能力介绍

由于护身符的保佑，阳子被病毒侵蚀的速度是最慢的，再加上可以携带8个道具，因此阳子是以地图探索、保管道具为主的角色。需要注意的是阳子的移动速度最慢，并且体力最低。好在她的特殊动作比较实用，合理利用可以安全躲过大部分攻击。

专用装备 背包



可以说是最实用的装备。背包的作用是额外增加4格道具栏，使阳子具有同时携带8件道具的能力。需要注意的是，装在背包里的道具是不能直接使用的，需要先在菜单画面中选择“入れ替え”将要使用的道具调到道具栏才能直接使用。

特殊道具 护身符

持有的话会令病毒侵蚀速度下降（约30%）。即使受到即死攻击也不会直接死亡，而是改为受重伤。

特殊动作1 逃跑
按住R1键再连续按×键

以回避攻击逃离危险为目的的技巧，使用后不仅可以让阳子躲过敌人的攻击，还能马上转身快速逃跑。连续按×键将影响阳子逃跑的距离。

特殊动作1 冲撞
按住R1键再按○键

与乔治类似，同样可以通过蓄力增加攻击后的效果。注意只有在没有装备武器的情况下才能使出。

大卫·金 David King

体力	2200
适用于上级玩家	

能力介绍

由于大卫拥有制作武器的能力，因此基本上不用担心战斗时弹药的消耗问题。实用的匕首连击在本作中得以强化，增加了上下两段攻击，但实际上使用频率并不高，建议玩家先熟练掌握中段4连击。在开阔地使用匕首、在狭窄通道投掷扳手，可以说大卫即便不装备枪系武器也能顺利进入游戏后半段。

专用装备 工具袋

游戏最初开始的时候，大卫便有这个工具袋。里面有4种不同作用的工具：刀可以用作武器；“扳手（スパナ）”可以扔向敌人，不过有数量限制；零件（ジャンクパーツ）用于修理破损道具，并且可以与某些特殊道具合成组合出特定武器；胶布（补修用テープ）用于修理某些装备。

特殊道具 打火机

可以引燃酒精瓶和报纸成为燃烧弹，平时可用于照明。

初期武器制作

ライター+杀虫スプレー=火炎スプレー
木制の棒+木制の棒=长い棒
木制の棒+包丁=ヤリ（长枪）
长い棒+包丁=ヤリ（长枪）

特殊动作1 投掷扳手

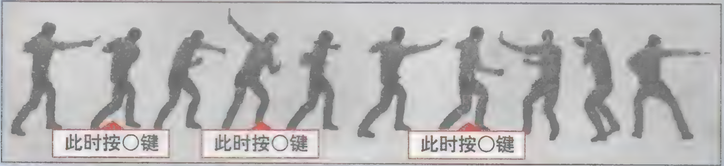
按住R1键再按×键

这一招术可以让大卫将工具袋中的扳手投掷出去，攻击力一般但可以击倒敌人，主要用来作牵制攻击制造机会。不过要留意有数量限制（总共12把）。

特殊动作2 匕首连击

按住R1键，按一定时机连续按○键，可实现4连击

只有在装备刀系武器（比如匕首）的前提下，才可以发动的特殊攻击。比较要求对时机的把握，熟练使用的话能够对丧尸造成一定的伤害。



吉姆·查普曼 Jim Chapman

体力	1800
适用于中级玩家	

能力介绍

吉姆最大的特点就是可以凭直觉找到地图上的道具（打开地图画面，道具会用“？”标志表示）。具有个性的装死可以使玩家几乎不用武器便能见到BOSS；此外吉姆还可以在地上的通道移动。但吉姆受病毒侵蚀的速度是最快的，玩家一定要注意。

特殊动作1 装死

按住R1键再按住×键不放

与其他角色或攻击或闪避的特殊动作完全不同，吉姆直接利用“装死”这项特技来混淆丧尸的耳目（？），在“假死”期间是不会受到敌人主动攻击的。需要注意，在装死过程中，病毒侵蚀细胞的速度会加快，建议与抗病毒侵蚀剂配合使用。

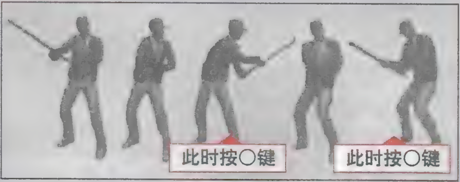
特殊道具1 硬币

吉姆无论去哪里都会随身携带一枚硬币，对他来说是能够预测命运的重要物品。在游戏中，打开菜单画面，选择硬币之后使用“使う”选项可以投掷硬币，正面的话攻击力会上升，连续抛出正面攻击力会以10％为单位依次上升，反面为效果归零。而且武器不会损坏。

特殊动作2 连续击打

装备钝器时按住R1键同时连按○键

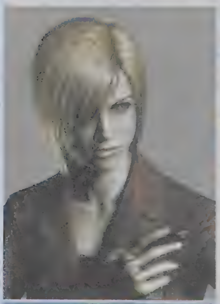
连续击打是“档案2”新增的特殊动作。吉姆会不停挥动所装备的钝器类武器，与大卫的连续匕首攻击一样，对按键时机的把握比较严格，熟练掌握后一般丧尸根本无法近身。



特殊道具2 幸运硬币

持有时攻击会有更高几率出现会心一击。

艾莉莎·阿索克罗芙特 Alyssa Ashcroft



体力	2000
适用于中级玩家	

能力介绍

移动速度仅次于凯文，体力方面也处于中上等；再加上能够使用狙击和开锁工具，艾莉莎无论是战斗还是平时探索地图都能独当一面。如果熟练掌握她的特殊动作，基本上可以安全回避所有攻击，可以算是单人模式中使用率最高的角色。

专用装备 开锁工具

在游戏最初开始的时候，艾莉莎便拥有开锁工具。一共分为4种，在游戏中如果发现有一些需要用简单小钥匙才能打开锁的时候，艾莉莎一般都可以利用开锁工具打开。每种都有相对应的锁，选择对了能够缩短时间，反之就要花费较长时间。选择“使う”，连打○键就可以，而×键则为取消。关键在于选择合适的开锁工具。

开锁时间比较

选择正确	平均23次
选择错误	平均130次

特殊动作1 后撤

按住R1键再按×键

使用这一特殊动作后，艾莉莎会迅速向后退避，躲开敌人的攻击。

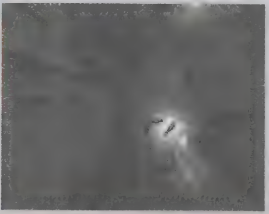
特殊动作2 狙击

装备手枪按住R1键不放姿势变化之后按○键

与凯文一样，需要是在装备手枪的前提下，才能发动的特殊攻击。由于使用一般手枪，因此无法一击必杀，但攻击力上升并且附带吹飞效果，是艾莉莎最重要的进攻手段。

特殊道具 电击器

可以发出高压电流攻击敌人，击中后目标会倒地并出现一段时间的硬直。与电池（バッテリー）组合可以补充使用次数。



同伴（AIPC）的性格

单人模式下，玩家将选择2到3人由电脑控制的AIPC作为同伴一同冒险。这些同伴虽然无法像真人一样有很强的存在感，但从他们的行动方式里确实能够看到一些性格的体现。下面就根据每个人的性格介绍他们的行动方式，方便玩家在单人模式里组队冒险。

AIPC	基本行动	回复时间
凯文	单独行动	CAUTION

基本都采取单独行动，当玩家健康状况变差或濒死时会在周围护卫。拿取道具以武器弹药为主。

AIPC	基本行动	回复时间
艾莉莎	单独行动	CAUTION

始终都是单独行动，即便玩家呼喊她也少有回应。拿取道具主要考虑火力，回复系道具次之。

AIPC	基本行动	回复时间
大卫	单独行动	DANGER

与凯文同属一种行动类型，拿取道具同样以武器为首选。如果给大卫材料系的道具，他会主动制作武器。

AIPC	基本行动	回复时间
吉姆	跟随玩家	CAUTION

当吉姆的体力减少时，会跟在玩家身后。经常做出诸如丢掉手枪捡取铁棒之类令人费解的动作。

AIPC	基本行动	回复时间
马克	跟随玩家	DANGER

平时跟随玩家，即使在房间搜寻道具也会很快合流，但当体力不多时反而选择单独行动，拿取道具以武器弹药为主。

AIPC	基本行动	回复时间
乔治	跟随玩家	CAUTION

回复系道具最优先，会主动制作药剂，但经常胡乱使用胶囊发射装置，浪费宝贵的胶囊，因此在初期就要将发射装置没收。

AIPC	基本行动	回复时间
辛迪	跟随玩家	CAUTION

当玩家体力减少或状态异常时，会主动靠近并帮助玩家恢复。拿取道具以恢复系为主，并且决不会放弃止血带。

AIPC	基本行动	回复时间
阳子	跟随玩家	CAUTION

因为体力少的关系会经常使用回复药，拿取道具方面会根据实际情况自己调整。

全关卡基本流程攻略

初心 training ground

基本流程

1.首先按照要求，需要在酒吧中找到3本文件。吧台上有两本，左边通道地板上有一本，然后移动到黑色门前。在门口前捡起“钥匙”（スタッフルームのカギ），开门来到楼梯过道。

2.上楼进入另一侧的房间，根据指示了解与新作相关的注意点。然后进入左面的房间，来到处于爬行状态的NPC前按○键将其扶起来，使其能够独立走动。选择“使用指示”的选项后让NPC使用自带的急救喷雾剂。把NPC携带的铁棒要过来，再交还。之后用武力方式开启房内无法打开的那扇门。

3.进入酒品仓库后，调出菜单从死去的NPC身上回收道具。在NPC的尸体旁找到子弹，给刚刚入手的手枪装弹。之后来到3F，以爬行状态登上楼梯取得道具。使用急救喷雾剂使体力恢复正常，然后从另一边的门来到楼顶，打倒楼顶上的丧尸后便算过关。

咆哮 wild things

基本流程

★剧情部分结束之后，首先来到“大象饭店”（レストランエレファント）前，门口的招贴板上有地图。进入饭店之后在最里间的桌台上找到“约瑟夫的记事本”（ジョセフの手帐），然后在饭店内搜索一番道具后出门。来到动物园门口，使用“约瑟夫的记事本”中的钥匙打开大门上的链锁。

★进入动物园之后，被病毒感染的大象会突然发动袭击。以目前的装备来看，硬拼只有死路一条，于是可以沿路来到事务所前，后门的闸门由于没有电力供应而无法打开，需要从正门进入。事务所接待处后的门由于反锁而无法打开，但却可以从侧门进入。在桌子上取得“大象钥匙”（象のカギ）后可以选择在打字机处记录，注意在NORMAL难度下，每台打字机的记录次数是有限制的。在收集了一番道具后就可以原路返回了。

★出事物所之后，沿着东侧通路进入“大象表演馆”（象ステージ）。走到场地的边缘，沿着铁梯爬到管制中心内，之后再通过侧门进入用具室，墙角的风衣里有一盒录制完成的录音带。出用具室后下楼进入植物园区域。在植物园内，有许多有毒的蜜蜂，很容易被蛰中毒。建议先上木梯，如果将木桥上的箱子推下去的话，可以将下层的霸王花消灭，但却会引来蜜蜂。从另一边的木梯下去之后，可经出口离开。来到湖区，这里有被感染的犀鸟和一只庞大的鳄鱼，如果在涉水的过程中看到鳄鱼游过来，可以按“L1＋R1键”潜入水中回避，总之要快。通过湖区后要及时召唤同伴，然后从出口离开。

★在监视所通路前的招贴板上取得重要的文件“园长的传话记录”（园长の传言メモ），里面表明了电力供应装置的启动密码，注意密码是随机产生的。沿着木梯上楼后进入监视所，在刚一进门的桌子上可以得到“鳄鱼钥匙”（ワニのカギ）。此外还有一些有用的道具，一定要拿到柜子里的专门用来对付大型动物的猎枪。下楼后沿着监视所前的道路前进，最后用鳄鱼钥匙打开出口处的门。出门后回到了动物园内的环形通路，下面需要去的地方就是之前的事务所了。在事务所内，可以输入电力供应装置的启动密码，这样的话，正门广场、大象表演馆、植物园区域、动物舞台、动物搬运笼舍、事务所后门闸门的电力供应都会恢复。进入事务所里间，可以发现有一个在园长办公桌上的投币装置，投入之前在各处收集到的动物硬币后，将蓝色壁画旁的雕塑推向地面发光的地板处，然后站在红色壁画前的发光地板上就可以打开机关，最终取得“狮子钥匙”（ライオンのカギ）。注意投币装置上显示的数字会随着难度不同而产生差别，如果打开蓝色壁画的机关，可取得2发猎枪子弹。

> 下面将进入本关的分歧点：如果选择对付大象的话，那么就无须前往大象表演馆里关闭闸门锁住大象；如果选择对付雄狮的话，就必须前往大象表演馆的管制中心，利用箱子上录音机播放音乐，以此吸引大象冲入闸门内，然后利用控制台的开关使闸门关闭，将大象困在其中。如果之后再次返回大象表演馆，可以从闸门上掉落下来的尸体旁获得2发猎枪子弹和1盒霰弹枪子弹。

★来到动物园南侧通路，利用狮子钥匙打开进入“搬入路”的门，要小心这里突然窜出来的被感染的母狮。沿左侧大门旁的铁梯来到下水道，爬上木箱后从通风口处进入“动物搬运笼舍”，接着沿路来到控制台前，利用开关吊起笼门，然后就可得到红色的狮子徽章了。最后从控制台的铁门来到“动物舞台”。在音响前可以发现一盒空的录音带，这一盒空的录音带可以回到大象表演馆2楼的录音机处进行录音，作用是如果对付的BOSS是大象的话，在手推车杂货摊的录音机上播放录制好的录音带，大象就会冲向手推车杂货摊，给它带来巨大的伤害。为我方节省弹药。如果要取得舞台上的石洞里取得2枚猎枪子弹，就要开启舞台上的灯光，但却会出现一只被感染的母狮。离开动物舞台来到正门广场，可在左侧的狮子雕像上放置红色徽章。

★回到植物园区域后，先按下木桥上控制装置的按钮，接着在出口处特别植物展示区与箱子砸落处按下另外两个控制装置的按钮，就可以在植物园下层道路中央的壁画暗格处取得蓝色徽章。最后回到正门广场处右侧放置蓝色徽章，动物园正门的闸门就会升起，这时玩家只要离开动物园就可以进入最后的BOSS战了。

异界 underbelly

基本流程

★冲入地铁站之后，地铁站的东侧或西侧入口都可进入，只有少许的差别。拾取手枪后通过地下一层的检票点，之后就可以见到其他NPC角色。来到停靠在“月台”（プラットホーム）处的列车内取得职员区钥匙，也可在女洗手间内得到，而仔细地在列车车厢与月台搜索的话，还能找到很多有用的道具。利用钥匙打开女洗手间旁边的门便能进入职员专用通道。接着先进入男性职员用洗手间，在入手的“残破的记事本”（破れたメモ）中可以得知四个字母的密码。而来到冬眠室后，输入密码打开柜子可得到“B2F的钥匙”（B2Fのカギ）。

★打开职员专用通道尽头处的铁门就可以来到B2F，沿着枯水的通道进入“非常电源室”，在室内的架子上可以找到麦林手枪，而麦林子弹则可在通道旁的“垃圾集积所”（ゴミ集积所）取得。穿过室内铁丝网的缺口处后，在里面可以找到“阀门”（バルブハンドル），然后马上进入“水泵房”（ポンプ室），装上阀门之后启动就能够让水退去，之后再原路返回到非常电源室打开紧急电源就可以离开B2F了。回到职员专用通路后，前往分电室开启机关，要点是使画面上的五组数字相加都等于10。最后需要进入仓库找到“修补专用带”（补修用チーブ）。

★拿着修补专用带返回水泵房，在破裂的水管处使用，就可将水管抢修完毕，之后需要扳动一次阀门使供水循环系统正常运作（否则之后发生剧情的话，还要回到水泵房重新启动阀门），而在地上则可拾到“哥哥的徽章”【エンブレム(兄)】。来到月台后进入列车内，发生剧情事件之后消防系统会自动喷水将火熄灭。

★来到刚才发生撞击的地点，爬上站台后可以取得“弟弟的徽章”【エンブレム（弟)】，然后沿着月台来到列车的连接处，将两枚徽章放在上面便可使列车分离。如果弹药和药草不够的话可以去东侧隧道进行补给，回到列车内，在驾驶室进行调查时将会发生特殊事件，本关BOSS——巨大化的跳蚤将会突然出现，接着需要来到东侧隧道与之进行决战。将其击败后可迅速回到列车内，完成通关的剧情。

结局1 以基本流程完成本关一次就可进入结局1。

结局2 如果BOSS战之后没能赶上列车，在列车原先的停留地点会拾到“排气塔的钥匙”（排气塔のカギ）。之后再次来到非常电源室，可以利用钥匙打开通往排气塔的门。先爬到长梯上启动升降机的开关，然后爬上另一个梯子取得“车轮的艺术品”（车轮のオブジェ）。最后来到最上层，在机关前利用“车轮的艺术品”使梯子降下来，上去之后过关进入结局2。

记忆 flashback

基本流程

★搜集完道具之后来到门口将发生剧情，接着离开小木屋。沿路消灭植物寄生丧尸后经过一座吊桥后进入病院。需要注意的是，后期吊桥会断裂，建议最后将山道上搜集的道具都带到病院内。进入病院后斧男出现，先不要向他开火，要以回避为主。进入受付事务室后，打碎木箱可以得到霰弹枪，接着从另一侧的门离开来到诊察室，并可在房内找到注射器（已装有特殊溶剂）。返回到本栋1F廊下，进入另一侧尽头的门，前进至别栋B1F廊下，对挡住去路的植物使用注射器便可使其枯死。而“特别病室”内的巨型植物暂时不必理会。

★沿路来到药品室，可以在室内找到“别栋的钥匙”（别栋のカギ），此外这里还有一个溶剂填充器，利用该装置可以使刚才使用过的空注射器再次填充特殊溶剂。离开药品室回到“本栋1F廊下”，利用别栋钥匙打开拐角处被锁住的门来到“别栋北廊下”。沿路上楼后来到“别栋2F廊下”，爬上尽头处的植物藤条，来到“给水设施点检路”，可以在此拾取3发火炎弹。在病原大楼的一角，有一个通往上层的铁梯，而要消灭铁梯旁边的植物，可以投掷装有特殊溶剂的瓶子。爬上梯子后来到别栋5F，斧男将尾随而至。沿着病院建筑外围的通道来到另一处藤条植物前，爬上去即来到了屋顶，而斧男经过一段时间便会因特殊剧情而掉下去。对屋顶的大植物注入特殊溶剂后可使其枯死，并因落下的石块而在地面上砸出了一个洞。

★沿原路返回，在“给水设施点检路”发现砸出来的洞后跳下去，进入“物置部屋”内。想打开其中一扇门时会发生植物卡住房门把手的剧情，于是只好取得地面上的“院长室的钥匙”（院长室のカギ）后离开了。接着回到药品室再次为注射器注满特殊溶剂，接着返回本栋1F廊下，经楼梯上到二楼，进入沿路的第一间房间后，可以利用钥匙打开里间的院长室的门，而外间的台子上有一把榴弹枪，是对付BOSS的重要武器。院长室内的书架右边有一个隐藏的机关，打开后来到秘道内。

★进入别栋3F，再爬上屋顶，从屋顶平台上的洞中跳下去，进入202室。穿过202室进入203室，给房间内另一侧的植物注射特殊溶剂后将会发生剧情。最终别栋B1F“特别病室”内的巨型植物BOSS战将露出真面目，接着要做的事情就是将其消灭。干掉BOSS之后，需要快速脱出，因为当画面左上方出现WARNING字样后病院就会马上崩塌，因此返回“物置部屋”的速度一定要快！打开之前被植物缠住把手的门便可以通关了。

结局1 以基本流程完成本关一次就可进入结局1。

结局2 在击败BOSS后再找到斧男将其干掉，然后从“物置部屋”离开就可以看到此结局2。

结局3 离开山顶小屋后，不要马上过桥来到病院，而是一直在小屋外或山道中等候。等待一段时间后，吊桥断裂的特殊剧情就将发生。马上回到山顶小屋会发现一位女子请求帮忙，之后取得“项链”（ペンダン

ト）。接着通过山道来到河边（通过原先被枯木阻挡的通道），有一位小女孩就是要找的目标，与其交谈后将“项链”交给她，可以得到她的“名片”（名札）。当再次返回山顶小屋后，母女俩会将霰弹枪作为谢礼送出。最后穿过山道另外一侧原本被枯木挡住的通道，最终来到大吊桥前，通过大吊桥即可通关，完成结局3。

结局4 必须选择 Alyssa，在剧情中她会在吊桥前、病院入口处、201室与院长室回忆起以前发生的事情，通关后将可以看到结局4。

结局5 选择除Alyssa之外的角色，并取得本关中的所有档案文件（包括击倒BOSS后取得的“院长的日记2”），然后再击退斧男，就将进入结局5。

死守 desperate times

基本流程

★一开始玩家出现在1F东侧办公室（1F东側オフィス）。办公室内有许多R.P.D警署的文件，其中包括里昂·S·肯尼迪的履历书。在里面的房间有保险箱，但目前不知道密码。需要注意的是警察局为了防止诸如暴动等特殊事件的发生在所有房间、走廊装设了毒气发生装置（这还是警署吗？），会随机喷出黄色的神经毒气。角色在这种房间里会使病毒感染速度急剧上升。因此希望玩家最好能保证身上始终有一罐ガス中和剂可以随时使用。

★离开办公室经过非常阶段来到2楼东侧廊下，来到待合室将室内的道具箱（只是长得像异次元空间箱，不要妄想能拿到道具）推到对面的房间。从原路返回1F东侧办公室，沿另一侧经楼梯来到地下室前往B1F的变电室。途中在通路尽头的值班室（宿直室）可以找到位于B1F犬舍的钥匙（ジョーカーカキ）；而天花板上能够看到令人怀念的“老朋友”。

★在B1F东侧通路会与第一位同伴会合，在他身上会有第1块宝石。来到B1F变电室，打开位于大门右侧办公桌的抽屉取得底片（シークレートファイル）。然后经过地下停车场（地下駐车场）在拘留所（留置所）找记者班（Ben），用底片和他交换第2块宝石。回到地下停车场，将右侧警车旁的木箱推开，玩家会发现墙角有一个缺口，从这里就能通往警署正门。

★从警署正门进入警署大堂（ホール），首先从接待处的铁梯登上2F前往接待室，爬上道具箱取得第3块宝石，然后返回大堂的女神像前取下独角兽徽章，将3块宝石放在原来独角兽徽章位置。

★进入大堂左侧的服务处（受付），在右边沙发上取得文件“署内回览”，里面记载了1F东侧办公室保险箱的密码（随机）。返回1F东侧办公室输入密码打开保险箱，得到第4块宝石。

★离开1F东侧办公室来到“コ”字形走廊（コの字廊下）。可以趁丧尸还没站起来跑过去，但要贴着墙走，因为会分别有两个丧尸打破窗户从外面袭击玩家。在走廊尽头油画的下方使用独角兽徽章开启暗格，可以取得一把满子弹的大口径手枪和急救喷雾。接下来进入嫌疑犯确认室（被疑者确认室），在门边的架子上找到最后一块宝石（EASY难度下这颗宝石在第二名同伴身上）。房间中央的桌子可以推开，从露出的缺口爬到嫌疑犯确认室的另一侧，可以得到霰弹枪。

★原路返回大堂放置最后的宝石。原来在女神像下方有一条暗道并出现女警出外求救的剧情。转为玩家后来到警署正门，会看到黑人警官马文被丧尸袭击。捡起马文前面的钥匙（胶卷可用来与记者交换回复道具，一共有4个），从1F东侧廊下进入1F东侧办公室，经过非常阶段来到屋上，使用得到的钥匙打开大门左侧的锁，里面摆放的木板可用来堵住警署正门的大门和侧门（一扇门需要3块）。平台上道具弹药丰富，并且警员尸体旁可以找到另一把霰弹枪。需要注意的是每隔一定时间都会出现丧尸乌鸦与丧尸。

★将警署正门的两扇门用木板封死后，返回大厅，利用电脑解除地下停车场的电子锁。从之前的缺口返回地下停车场，进入停车场深部。在路的尽头能找到一把机关枪和一个弹夹。一定时间后（从女警出外求救开始大约5分钟）马文会召集所有生还者在警署正门集合，之后玩家会强制来到正门进入BOSS战。另外，如果想直接进入BOSS战，可以在警署正门不断与马文讲话，直到把他问烦。在选择“はい”后他就会“召唤出大量丧尸进攻玩家”。

★BOSS：大量丧尸

战斗要点：其实无论玩家是否用木板堵住大门或侧门，最后丧尸的数量都不会减少。如果已经完成了堵门的任务，大可以先不去楼上，而是利用大厅的电脑开启停车场的铁门，拿取武器和弹药，整理道具为最后的战斗做准备。整个警察局总共可以得到两把霰弹枪和一把机关枪，火力方面应该不成问题。关键是合理利用地面上的油桶，看准时机开枪引爆就可以消灭大量的丧尸。但是“好心”的同伴经常会先玩家一步射爆油桶，连丧尸带玩家一起炸……

突破 end of the road

基本流程

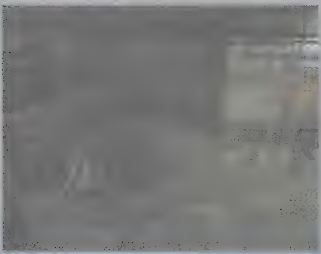
注意：在难度不限的情况下，完成“初心”、“咆哮”、“异界”、“记忆”与“死守”之后便会出现该关卡。

★剧情发生之后，从“接待室”（待合室）出发，在中央通路1上发现躺在地上的研究员尸体后，调查密码盘上的血迹，记住那些有血迹的数字。接着来到东通路1进入资料室。在资料室内可以取得“所内回览”与“检查室的钥匙”（检查室のカギ）。原路返回接待室，使用钥匙进入检查室，取得“试药精制文件”（试药精制ファイル）。然后经中央通路2穿过西通道进入“激光照射室”（レーザー照射室），关闭中央通路2另一端的激光和取得文件“装置的设定画面”（装置の设定画面）。

★回到中央通路2进入有密码锁的通道，需要在此输入刚才得到的有血迹的数字，数字的排列可以随意去试，而两个密码锁的密码是一致的，成功之后这两处的闸门都可以打开。进入最初被激光封锁的中央通路3，在门口尸体的身上找到ID卡Lv1（IDカードLv1）。再次返回中央通路1，使

用ID卡Lv1打开中央通路2那一边的门，之后就无须穿过西通路了。使用ID卡Lv1进入中央通路1中部的“实验区域”（実験スペース），来到实验管理室取得MO碟。然后经实验管理室的后门进入联络通路，然后经中央通路4后来到电算室。在室内的专用装置前使用MO碟，可以录入密码A。

★原路返回实验管理室，G密码可在专用装置前录入，而在男研究员的电脑前使用录入密码A或G的MO碟，便可启动被冷藏的“暴君”。“暴君”会暂时成为我方的NPC，攻击模式为杀死设施内的“猎人μ”。接下来经过东通路2前往东通路3的培养室取得“破壁工具”（バール），然后返回东通路2，用破壁工具击破通往“特殊研究室”的墙壁。最后通过东通路3来到东出口，将发生“暴君”叛变的特殊事件！拾取门旁的ID卡Lv2后赶快逃跑，“暴君”会在后面穷追不舍。从东出口来到特殊研究室，再进入东通路1到达电梯处，乘坐电梯撤退到研究设施的地下。在进入“排水区域”（排水エリア）后，要尽量避免被“暴君”攻击。直至来到“水门管理室”后立即从右向左推开第一个木箱，然后从下往上将第二个木箱向地上画圈的区域推。将木箱推到地上画圈的区域后，从地面上的洞口跳下去。



下面进入本关的分歧点，如果想要完成最佳结局就不要在整备室出口使用引爆“暴君”的装置。

★来到保管仓库（非常用保管スペース），将有两条路线可以走。

第一条路线是爬到角落处的木箱上，进入“作业用通路3”的通风口，来到旧水道联络路后，在岔道处选择从右边的洞口跳下去，往左边走可以一直前进，找到女研究员琳达，无论之前是否引爆“暴君”，此时都将引发洪水事件

第二条路线是爬上正对玩家落下地点平台的木箱，然后打破挡路的木箱后右转，来到尽头处爬上梯子来到“作业通路1”，从“作业通路1”下方的出口离开

★如果之前解决了“暴君”，在此不会被洪水冲走，可以取得在排水区域内的红色轮阀（六角型），然后由左边的道路一直前进来到北侧水道，使用轮阀使梯子降下来，爬上北侧水路的铁架桥。然后原路返回整备室，利用整备室内的机器将六角形轮阀加工成四角型轮阀，然后原路折返回北侧水道，使用四角型轮阀使梯子降下来，爬上去来到大道南侧（大通り 南）。准备离开时，狂暴化的“暴君”出现，可以使用引爆装置对付它。接着沿大道北侧上步行桥，可以来到住宅地，在办公楼处将发生特殊剧情，最后通过步道桥回到大道北侧，搭乘直升机离开。

★如果没有在地下水道区域引爆“暴君”，就会被洪水冲走，来到Apple Inn的下水道内。从下水道出来后就可以沿着Apple Inn前通路来到施工中的工地，先后通过“高架下”与“办公大楼”，来到住宅地后经步道桥回到大道北侧，最终脱离。

结局1 如果选择搭乘直升机，都将遇上狂暴化的“暴君”。在没有被洪水冲走的情况下，从大道南侧出发先经过一段步道桥，进入办公大楼将发生特殊剧情，可按上面提到的流程过关；在被洪水冲走的情况下，从Apple Inn出发就无须先经过步道桥了。

结局2 如果没有在地下水道引爆“暴君”，来到Apple Inn时可以选择是否带着女研究员琳达撤离，但要小心狙击手的伏击，但不管是否这样做，路线都是一样的。首先从Apple Inn前通路前往施工中的工地，一路上要小心地雷。接着经过高架下，进入办公室大楼前的必经地段。进入办公室大楼马上就将发生特殊事件，如果倒计时结束，玩家就须前往办公室大楼的顶层与最终BOSS病毒调试体对战。从顶楼天台跃向办公大楼天台的缺口处，就可以正式与最终BOSS碰面。与其对战如果有两枚火箭炮炮弹，准确命中BOSS的胸前核心的话，会获得胜利。火箭炮炮弹分别在高架下通路左侧的白色汽车尾箱内和办公大楼顶层的军用车里。

结局3 首要条件为在地下水道区域不要引爆“暴君”，并需要进入Apple Inn带着女研究员琳达一起逃离。经Apple Inn前通路来到施工中的工地，之后从高架下来到办公大楼（触发特殊剧情），再由办公大楼仓库到住宅地，最后解决狂暴化“暴君”！结局路线为从步道桥回到大道北侧，乘坐直升机脱出。

● SEGA ● ACT ● 1至2人玩 ● 420元
● 620KB ● DVD-ROM ● 对应 DUAL SHOCK 2

身体夺回大作战！48魔神之战始动

基本操作

○键：指示多罗罗行动
△键：强攻击
□键：弱攻击
×键：跳跃
R1键：发射手臂火炮/轻力投石(多罗罗限定)
R2键：准备发射脚部大炮/强力投石(多罗罗限定)
L1键：视点变向正前方
L2键：更换刀剑
L3键：冲刺(取回脚部后)
START：菜单

特殊操作

△键+□键：百鬼奥义
按×键两次：二段跳
R2键+△键：发射脚部大炮
按住△键：使出连技

各项能力值的用途

战斗力：表示“手藏刀”和“长刀”等武器的攻击力。
耐久力：数值越高，受到被敌人造成的伤害越小。
敏捷性：数值越高，攻击速度就越快，而且连续技的次数也更多。
回复力：数值越高时，倒地的时间就越短，另外从异常状态中回复的速度也越快。
安定值：数值越高越能引出其他能力的真正实力。
代谢率：数值越高，回复道道具的效果越高。
好运：影响道具出现的种类。
最大HP：百鬼丸的HP最大值，上限是999。

怎样得知隐藏魔神的位置？

当完成了任何一关后，在下一关开始前玩家任意选择之前已过的版面再玩一次。如果之前遗留下了任何魔神未曾击破，那么该魔神的位置将会以闪光红点反映在小地图上，玩家只要朝闪光红点前进便能找到隐藏魔神的所在地。但是玩家必须完成每一位魔神的“引发条件”，才能跟魔神进行对决，而引发条件大多数是“击破某些物件”和“击破某些敌人”，大家可自己摸索。

手藏刀与长刀

百鬼丸可使用的普通武器有手藏刀和长刀两种，手藏刀的威力会随着等级提升而增加，使用得越多威力便越强。而长刀的威力强劲，而且在可以在各版图中搜寻获得，两者各有长处，玩家要根据情况使用。

利用连技来取得道具

当按着△键不放直至刀柄发光，百鬼丸便会使出连技攻击对手。如果此时能够做出8HIT或以上的攻击，便有一定机会出现回复及其它有用的道具。在游戏后期，很多时需要利用此方法取得回复道具，玩家一定要好好熟习。此外，假如未能在限定时间内输入△键完结连击，同样会判作失败，所以千万不要太过贪心。

取回身体提升能力

每打倒一个魔神，百鬼丸就能取回身体的一个部分。随着拿回自己的身体部位的增加，百鬼丸的能力值也会有所提升，而且更会增加一些的特殊能力，这对战斗十分有帮助。

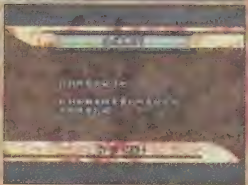
喉：取回后能够说话	左手：能够使用百鬼玄武太刀及左手持剑
目：画面变成彩色	右手：能够使用百鬼朱雀太刀及手藏刀消失
左脚：能够进行冲刺	耳：能感受到魔神的气息
右脚：脚部大炮的威力增加	
痛觉：受到攻击时手柄震动	

无敌的二人模式

《多罗罗》可供两位玩家同时进行游戏，由于多罗罗懂得不断复活的关系，只要百鬼丸(1P)不断逃走，以多罗罗(2P)作为主力攻击就可以轻易地打倒任何魔神。

序章 百鬼丸

前进 地点：靖蛉村



由于还未取回百鬼丸的“眼睛”，因此画面是黑白的。在画面的右上方有一张小地图，玩家需要依照地图上的指示前进。虽然途中会出现一些敌人，不过它们的实力有限，而且只要打破四周的木箱就能够轻易取得回复道具，大家就当作是熟悉操作的一版吧！

进入靖蛉村以后，大家可先在发光的封印处记录游戏。接着前灭不久就会需要“全灭战斗”，玩家必须打倒出现的敌人才能继续前进。

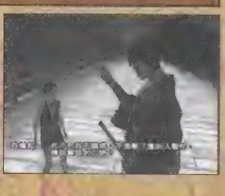
前进 地点：靖蛉村

第一魔神 一角 LEVEL 1

取得部位：声带 效果：战斗力+7 最大HP+7

一角的攻击模式有四种，当魔神用一对巨爪向前方狂爪三次时，立刻绕着它的后方进行攻击。但千万不要恋战，攻击它三至四次后便要逃走，否则魔神的硬直时间一过就会遭到反击。而在平时也不要近得太近魔神，最好等他出招后才想办法接近攻击。此外，大家还要时刻提高警觉，留意魔神从远方跳过来。当敌方的体力余下不多时，可使用少量的炮弹和手枪来攻击他。

前进 地点：药师河边



为了拯救多罗罗，百鬼丸又要进行一次“全灭战斗”，只要打倒八个骷髅人便可。接着在药师河边的尽头处会遇上第二魔神，打倒他后便可取得“眼睛”，自此就能以全彩色进行游戏。

Text：秀吉 Design：Kennie 多罗罗

第二魔神 侏儒怪 LEVEL 2

取得部位：左眼　效果：见到彩色世界 战斗力 +2 最大 HP+7 代谢率 +5

侏儒怪的攻击模式十分单调，而且不具太大的杀伤性，加上他行动缓慢，要战胜他一点不难。玩家只要在他的身旁不断绕圈，引诱他喷出毒气后再绕到其身后作出攻击，接着再不断以二段跳至其身后，利用手裹剑的重击来重创他的后脑。

第一章 “万代”

前往上游的村子　地点：千石河原至夜鸣山道

为了打倒48位魔神，取得四十八处被魔神夺去的身体，百鬼丸展开了他的灭魔旅程，而在途中相遇的多罗罗也决定跟他一起上路。而此时，玩家能够向多罗罗下达指令，笔者建议除了魔神战之外，在任何时候也设定多罗罗为探索，这样可增加找寻到隐藏要素的机会(请参考魔神战攻略)。还有在千石河原还可以找到“明镜之刀”和“一闪刀”，对于提升战斗力很有帮助。

妖怪业报神

业报神最可怕的地方是他的尾巴，虽然攻击力不算很强，但判定范围甚为广阔，因此玩家最好不要从后方接近。要打倒业报神的最有效方法，是走到他的正前方，引诱他使出舌头攻击后，再乘其硬直时间加以还击。另外，多用枪炮攻击也可有效地削减他的体力。

打倒妖怪　地点：万代宅邸・地下→万代房间

接下来多罗罗会跟百鬼丸分开行动，由于多罗罗的攻击力十分薄弱，只可靠R1或R2的投石击倒敌人，因此跟敌人的战斗可免则免。在万代宅邸中有不少陷阱，好像跳过针床和隐形阶级等，假如一旦失手便需要重头再来。打倒地下屋尽处的全部敌人后，便可以乘升降机到万代的房间去，此时多罗罗会被村民捉住，而镜头会返回百鬼丸那边。

追逐金小僧　地点：万代村

百鬼丸逃离水井后，便会回到万代村。万代村是一条颇大的村子，走起来有一点费时。在村中的右上角和右下角均有一只隐藏魔神，出现条件及攻略请参阅隐藏魔神战攻略。另外，村中的木桶中藏有退毒之刀、退雷之刀等刀剑，如果有时间尽可能四处探索一番。

追逐金小僧　地点：太古竹林

进入竹林后，分别有上、左、右三条路，上路暂时不能前往，而经左边前进可取得“百鬼火炎击”卷轴，获得后可增加必杀技的数目，不过途中的敌人异常强劲，但可以无视它们。沿右路一直追赶金小僧，在尽头处便会找到金小僧所说的“光”。接着回到万代村，在限定时间里赶到地点的右下方(地点上发光的地方)便可从村民手上救回多罗罗，由于时间并非十分充裕，笔者劝大家还是不要理会途中的敌人为妙。

第三魔神 罗丈门 LEVEL 4

取得部位：食道　效果：—

救回多罗罗，返回刚才发光的竹林便会遇上第三魔神罗丈门。罗丈门的招式大多向前，所以在回避上并非太困难，只要待他出招式后，再绕到他的后方攻击便可。

潜入宅邸　地点：万代村→万代宅邸

逃进村屋后方的水井后，便会返回万代宅邸的水井小屋，然后再潜入宅邸里面。在宅邸有两个发光的房间，先到右下方的房间处取得银之匙，接着再到一楼右上方的发光房间，利用银之匙开启大门，在该处可取得烟火弹。回到二楼左上方的发光房间，在门口外投掷烟火弹能令士兵晕倒，取得房间内的金色锁匙，利用这条锁匙打开一楼左上方的发光房间，就能够取得对付万代的“破魔箭”。最后返回万代的房间，在床边发现怪物的鳞片便算完成。

追踪作祟的痕迹　地点：万代村→太古竹林→万代宅邸

进入太古竹林，此时上方的通道终于开启了，沿着上方的道路走，在尽头处又遇上了业报神，这一次他懂得射出幻影竹来攻击我方，玩家必须尽量向左右回避，趁他伸出舌头期间进行反击。但紧记千万不要接近他的尾部，否则很危险。

夜叉 LEVEL 6

取得部位：左脚

效果：按L3进行冲刺 战斗力 +2 敏捷性 +12 最大 HP+7

终于要遇上这一关的最后首领女夜叉万代，在她的多种攻击模式中，以雷击的硬直时间最长，只要待万代使出雷击后就可立刻反击。但是大不要恋战，在连击一次后便要马上逃走，否则就会被她的回转脚击中。而万代在空中浮游期间，也是攻击的良机。当她余下最后一条体力时便会改变攻击模式，由木棚上不断以激光攻击，玩家需在回避的同时，可以利用激光来消灭地上的骷髅人，之后万代便会降下迎战。至于战斗方面跟之前同样，待她使用雷击后才反击。

隐藏魔神战

第十九魔神 食梦怪 LEVEL

取得部位：海马

效果：可确认打倒怪物的总数 战斗力 +1 最大 HP+7 好运 +10

出现条件：在千石河原的中途，利用多罗罗的探索能力会发现可疑地方，将该处的树木砍下，就能走进瀑布之中，跟食梦怪战斗。

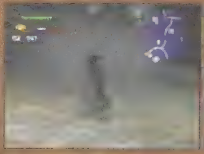
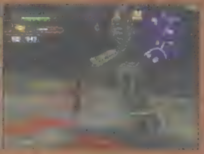
食梦怪会从他的眼睛中射出激光横向扫射，玩家只要一直向左或右移动就能轻易避开，之后再趁他出现的硬直加以攻击即可。

第四魔神 土偶 LEVEL 5

取得部位：血小板
效果：战斗力 +1　回复力 +12　最大 HP+7

出现条件：击破万代村右下方区域里所有的石柱。

一个相当难应付的魔神，原因是他经常会变成无敌状态向前冲，稍有不慎便会被它击中。因此一看见他的身体变成红色就要立刻闪避。攻击土偶时，最好不断地往它侧面跳，尽量以他的背面为攻击目标，由于土偶需要转身才能冲刺的关系，可争取多一点时间作出回避。

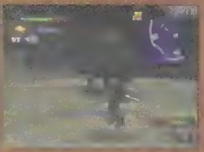



第五魔神 三面鬼 LEVEL 6

取得部位：血小板
效果：战斗力 +1　回复力 +12　最大 HP+7

出现条件 进入万代村右上的鸟居(红柱的门)后，其中一个灯台会亮起，将灯台击破后便会进入魔神战。但要留意灯台的火在经过了第一段时间后便会熄灭，因此行动要快才行。

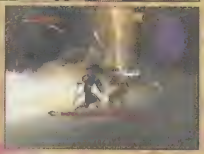
如果不知道窍门，要打倒三面鬼将会十分困难。三面鬼拥有红色、蓝色和黄色三张面，当他处于红面状态时就会不断地喷火，要小心接近后，围绕攻击，等待三面鬼变回蓝色或黄色时可利用冲刺进攻。只要沉着应战，要打倒它并非一件难事。



第二章 妖刀 似蛭

进入死灵徘徊的村庄　　地点：台风街道至无情平原

由第二章开始，回复道具的数量将会大幅减少，大家只有靠△键的蓄力连击令敌人掉下饭团。沿路上有有两次全灭战斗，难度并不高。接着进入山谷，经山谷两边的凸出来的石头往上跳，再走不远就会遇到手持妖刀似蛭的浪人。由于跟浪人之战只能以刀背作战，因此要击中敌人的背面才有威力。事实上浪人的体力并不高，只要利用二段跳到浪人的背后攻击即可。但切莫太过贪心，每次最多攻击 2 至 3HIT 即要停手，否则只会遭到反击。



追赶浪人　地点：无情平原至火打谷之村

接下来又剩下多罗罗一人，由于敌人已比以前强得多，因此要小心应战，而途中可取得必杀技卷轴，千万不要忘记拿取。进入火打谷之村后，便会遇到之前那位浪人，这次目的是偷取他手上的妖刀。如果由正面进行攻击只会受到浪人的反击，所以玩家要先绕到他的后方，再利用投掷石头(按 R1)来攻击他。

寻找多罗罗　　地点：火打谷之村

多罗罗受到妖刀的控制，以至失去了人性，就连百鬼丸用心叫唤也没有回应，在这情况下，百鬼丸只好四处找寻多罗罗。进入火打谷之村后，千万不要跟敌人纠缠，因为此处的回复道具极少，浪费体力只会令之后的首领战更难打。走到火打谷之村的最北方有一个记录点，在附近的树木可取得一把新的刀，而鸟居门的下方也有一个木桶。

受诅咒的多罗罗　　LEVEL 8

多罗罗实在是十分难应付的一个BOSS，她的攻击范围非常广，如果走得太近很容易被剑风所伤。多罗罗经常会向前、后空翻，当她向前空翻时就是攻击的好时机，只要瞄准她的背部攻击就能造成极大的伤害。相反在她后空翻时攻击，就无法击中她。由于多罗罗的体力并不高，因此在必要时跟她硬拼也未尝不可。

第八魔神 巨大火焰车 LEVEL 10

取得部位：肾脏
效果：战斗力 +2　最大 HP+7　安定值 +12

百鬼丸和多罗罗合流后，一起去寻找持有妖刀的浪人，但一走进村庄便会遇第八魔神。火焰车最强的招式就是以它充满火焰的身体撞向百鬼丸，假如跟它正面对决只会吃亏。和它战斗时，要先绕着到它的两旁，接着不断利用二段跳来攻击它的侧面，只要掌握得好对手便毫无还击之力。

追赶田之介　　地点：猿田神社至火打谷之村

第九魔神 妖刀 似蛭 LEVEL 10

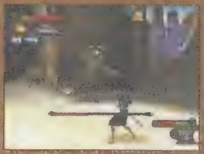
似蛭有几段形态，而且一次强于一次。而战法跟之前差不多，主要是利用二段跳到他的后方作出攻击。当其到达第三形态时，似蛭会使出瞬间移动，突然移至我方前面作出攻击，此时玩家必须留意似蛭的动作，预测他瞬移的时间尽快跳开，然后在他硬直的时候反击。而在战场上另一端的木桶里有回复道具，可在紧急时之用。

隐藏魔神战

第七魔神 魔枪・斩忍

出现条件：击破第一次遇到浪人地点上的岩石

魔枪・斩忍经常会使出前突攻击，由于判定范围只限前方，因此只要利用冲刺绕到他的后面便有充裕时间作出攻击，但要小心他的横扫攻击。



第十三魔神 沼和尚 LEVEL 12

出现条件：打倒沼泽内的全部小妖

要打倒沼和尚首要先避过他由地面钻上来的攻击，当避过他的攻击后，就可趁他的硬直时间还击。

（待续）

序章

魔神序号	魔神名字	出现条件	等级	获得身体部位	效果
第一魔神	一角	—	LEVEL1	声带	—
第二魔神	侏儒怪	—	LEVEL2	左眼	画面变成彩色

第一章

第十九魔神	食梦怪	砍倒大树	LEVEL4	海马	菜单中出现打倒怪物数
第五魔神	三面鬼	打碎万代村东北角发黄光的石柱	LEVEL6	斜方肌	—
第三魔神	罗丈门	—	LEVEL4	食道	—
第四魔神	土偶	打碎万代村东南角所有的石柱	LEVEL5	血小板	—
第六魔神	夜叉	—	LEVEL6	左脚	按下L3后可高速移动一段时间
第三十二魔神	魔魔蛾	取回右腿后来到第一章太古竹林的西北角，用火炮轰开贴有封印的石头，进去后一直走到尽头	LEVEL44	喉咙	—

第二章

第八魔神	巨大火焰车	—	LEVEL10	肾脏	—
第七魔神	魔枪・斩忍	打碎无情平原山谷入口处的石台（就是初次与浪人见面时那里）	LEVEL9	脐轮	—
第九魔神	妖刀・似蛭	—	LEVEL10	背骨	—
第十三魔神	沼和尚	第二章结束后来到无情平原山顶上的沼泽地带，消灭那里所有的小怪物	LEVEL12	小脑	—
第三十六魔神	魔神・美崎	第六章结束后重新回到第二章的猿田神社	LEVEL35	右脚	增加忍必怒雷的最大弹数和伤害力
第二十二魔神	龙魔神	取回右脚（打败第三十六魔神）后来到无情平原东边的山谷最里部，用大炮炸开记录点左边的峭壁	LEVEL41	肝脏	—

第三章

第十二魔神	兽鬼	来到"碗公员外之村"最上方的小树林	LEVEL12	副肾	—
第十魔神	双刀鬼	—	LEVEL11	耳朵	被打飞到半空时连续按键可在空中受身
第十一魔神	火男	—	LEVEL12	胃	—
第十五魔神	山魔神	—	LEVEL14	痛觉	受伤时手柄会振动
第十四魔神	四不像	第三章结束后再次来到封魔寺，消灭美绪坟墓旁的树根怪	LEVEL23	小肠	—
第二十魔神	风魔神	第三章结束后再次来到大多罗山顶	LEVEL19	腹肌	—

第四章

第十六魔神	三尾狐	—	LEVEL15	淋巴腺	—
第十八魔神	爆裂童子	打碎黑龙桥中部左侧的木墙	LEVEL17	大脑新皮质	—
第十七魔神	六尾狐	—	LEVEL16	脾脏	—
第二十五魔神	九尾狐	—	LEVEL24	心脏	—
第二十三魔神	死神	破坏南镇・毕之阵最西边的封印后回到南面的广场	LEVEL21	甲状腺	—
第二十一魔神	猫又	砍倒北镇・一丁目最北边的树木后进入	LEVEL20	海底轮	—
第二十九魔神	猿魔翁	打碎北镇・三丁目最南边广场上所有闪光的狐狸雕像	LEVEL27	肋骨	—

第五章

第三十魔神	巨大苍炎车	消灭不知火山道南边山谷里所有的小火轮怪	LEVEL29	骨髓	—
第二十六魔神	雷魔神	砍碎不动山西北方神社前的灯台	LEVEL25	背肌	—
第四十二魔神	牛魔王	来到不动山西南部的二层平台，向下方突出的石板跳去即可	LEVEL46	骨盘	—
第二十八魔神	百面不动	—	LEVEL26	鼻子	接近魔神时手柄会震动
第二十七魔神	四化入道	—	LEVEL27	左手	可使用二刀流
第三十四魔神	魔头	第五章结束后重新回到"四叉寺"地下BOSS战的地方，跳到最南方的木板上面攻击墙壁上的图形图案，下面会出现道路，进入即可	LEVEL31	大肠	—

第六章

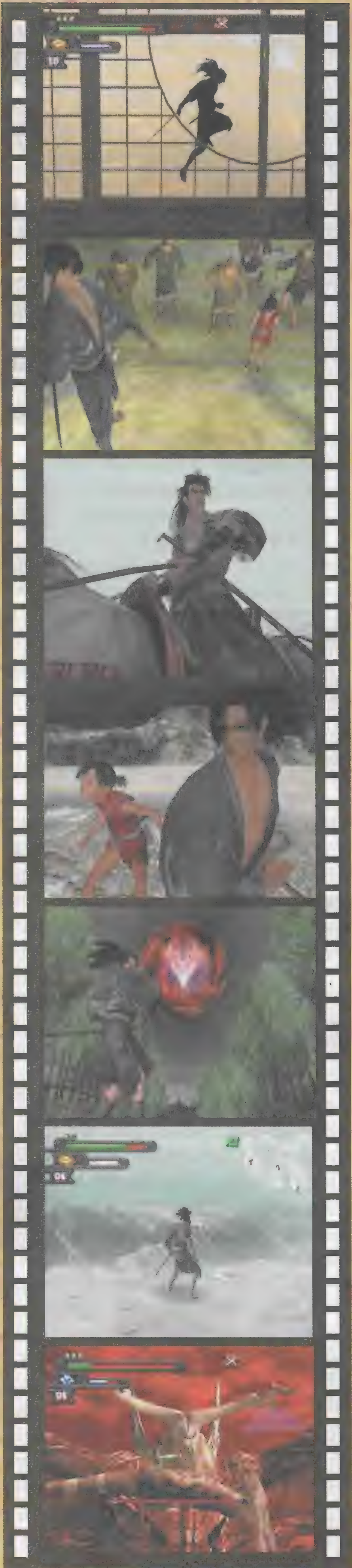
第四十一魔神	草笠无僧	打碎妖魔之森中的魔神头像	LEVEL45	眉心轮	—
第三十三魔神	浑身号	—	LEVEL30	右眼	—
第二十四魔神	招徕鬼	—	LEVEL33	大胸肌	—

第七章

第三十一魔神	魔神战车	—	LEVEL29	牙齿	—
第三十八魔神	鬼夜叉	—	LEVEL37	肺	—
第四十魔神	白神龙	与三郎太决斗地点的左侧通道，小心跳跃	LEVEL43	头盖骨	—
第三十九魔神	三脸怪	醍醐城地下的洗马所（监牢附近）	LEVEL40	顶轮	—
第三十五魔神	锌魔神	醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内	LEVEL39	生殖轮	—
第三十七魔神	臓奇虫	醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内	LEVEL38	心轮	—
43至47合体魔神	蛇尾吐火兽	—	LEVEL46	其余五部位	—

终章

第四十八魔神	荒霸魔神	—	LEVEL60	右手	可以使用太刀二刀流



● SEGA ● 8月26日 ● RPG ● 1人 ● DVD-ROM ● 192KB ● 港币395元
● http://www.sega-am2.co.jp/vfcg/

攻略第二回

在人的一生之中，有些时候总会遇上不同的困难，但人不是孤独的，因为身边总有朋友的支持，西尔也不例外，在他身边除了有ハヤミ这个朋友之外，神秘少女似乎也是和他同一阵线的……

バーチャファイター CYBER GENERATION
サイバージェネレーション
ジャッジメントシックスの野望

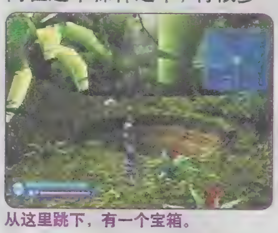
于网络世界重生的斗士灵魂

森林奇异之旅

成功完成キュリオシティ之后，在猎人中心获得了新资料，加上为了寻找和自己一样在追寻“VIRTUA SOUL”的神秘人，西尔决定到另一个SERVER——ワイルドコリダー之中开始新的冒险。

这个森林之中会有什么危险呢？

起点有一个高台，而在旁边有一个木箱，里面有BIT的饲料，记着要取得，而在这个森林之中，有很多BIT的饲料，大家一定要尽量找寻。利用方的高台，便可以跳到上方，然而在这里有新敌人出现，这是一种手持榴弹发射器的敌人，但发射频比较低，所以只要避过榴弹后，便有足够时间向他攻击，而且由于这种敌人的防御力比较低，所以很易便可以将他击倒。



从这里跳下，有一个宝箱。

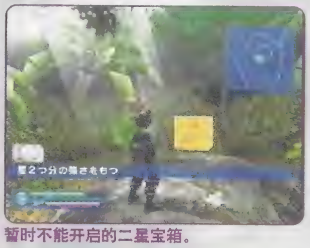
在跳上高处后，又有使用榴弹炮的敌人，要小心从上方射下来的火炎弹。再跳上一层后，除了要立即消灭射榴弹的敌人外，也要小心远处的新敌人——使用“轻机枪”的敌人，他们会使用红外线瞄准西尔，之后射出一串高速子弹。对付的方法很简单，那便是跑到他身边作攻击，不要被他完成瞄准的过程。

成功学会“泰山双勾手”。

留意一下在右边的一个洞，这里藏有一个“一星宝箱”，可学会新的“VIRTUA SOUL”。这次出现的是LEON，将他击倒后便可以修得“泰山双勾手”。完成后继续前进便可以到另一个版图。

进入新的版图之中，会有不少的分歧路，西尔最好先直走，在通道尽头，会有一个和之前不同的黄先宝箱，其实这是和之前的“一星宝箱”相同的“二星宝箱”，然而当中除了会有“VIRTUA SOUL”外，也可能会藏有不同的珍贵道具。但要打开这些“二星宝箱”，一定要先学会二星级的绝招才可以，所以西尔暂时不能打开这宝箱。大家可能会有一个疑问，在这森林之中，没有木箱，又怎会有道具呢？其实这里的道具是藏在树根之中，只要将树根击破便可以得到之中的道具。

树根可不要看轻哦。



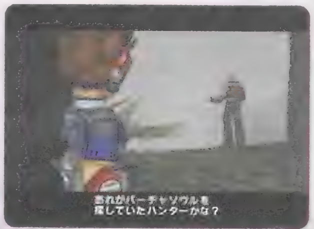
暂时不能开启的二星宝箱。

在左边有两条通道，而且还有分歧，但无论选择哪一条都会汇合的。在上方的一条有很多的BIT饲料，然而进入这条窄巷后，两边的出口都会被封锁，并出现敌人，成功消灭所有敌人，通道便会重新打开。

前行到达出口，但因为破损程式的关系而关闭着，一定要先找到“修复程式A”才可以通过。其实收藏这“修复程式A”的地方就在眼前，在背向出口的地方，有一条小胡同，在尽头的树根之中便可以找到“修复程式A”，然而，一进入这胡同，屏障又会出现，而且出现一个较为高级的敌人，他在战斗力和防御力上都相当不错，要小心应付。

狠狠地连击。

成功取得“修复程式A”的西尔，到达另一个地域，在这里西尔终于也找到那个找寻“VIRTUA SOUL”的人，但是由于不知道对方的底细，也不知道对方是否存有敌意，所以目前西尔也不是现身的时候。



终于也找到追寻VIRTUA SOUL的神秘人了！

一直向下跳，来到一个满是沼泽的地方，这里的泥会令西尔行动变得缓慢，所以最好跳着前进。在这里的敌人只不过是些普通的枪手和拳手，不难通过。在瀑布前有个浮在空中的“一星宝箱”，可是由于目前西尔仍未学会空中使用技能，所以只能迟些再回来打开。

这宝箱要用空中技才可以打开。

越过河流之后，便只有一条路，在路上会遇上不少的敌人，而且也有不少在空中的DATA CHIP，记着一定要全数取得哦！而通过这里之后，西尔又会再次见到神秘的“VIRTUA SOUL”搜索者，这时候，他被数名敌人包围，然而对他而言，这些敌人根本不是问题，他使出西尔也懂得的“SNAPS BRAKE”将敌人消灭了……这情景将西尔吓呆了，因为除了他外，竟然还有人懂得这种攻击，轻易便将敌人消灭了。

这招不就是SNAPS BRAKE吗？

在惊愕之余，也要开始这里的行动。这里其实是一个可以让玩家练习跳跃功夫的地方，因为这里的敌人并没有太多，尤其是初段的方，最多便只有在地上飞出来的“自杀爆弹”，在这里共有两个地方会出现爆弹，要小心。而另一方面，在进入的地方便有一个光球，这光球会直接将西尔带到大石柱之上，这里有一个开关，开启后空中便会出现两颗黄色的光球，西尔可以利用其跳到对面的大石柱之上。

利用飞索的摇摆来跳过这里。

Text:赤血黑龙 Design:Siulau
VR战士 电脑世纪

留心记着这石头的位置啊！

在地面的第二大石柱旁有些BIT饲料，还有一个“一星宝箱”，又是学习新招式的时候了……但这个宝箱之中的不是“VIRTUA SOUL”，而是游戏之中的另一种贵重道具“ロストデータ”，这里的是“ジェフリーの像Ver3”。

如果大家有留心BIT所给的提示，便会发现在“一星宝箱”旁的石头有点儿奇怪，只要大家将石头击碎，便会发现原来这里藏着一个“三星宝箱”，然而还没有修练到三星招式的西尔只好日后才回来取得。

这强化具不易被发现啊！

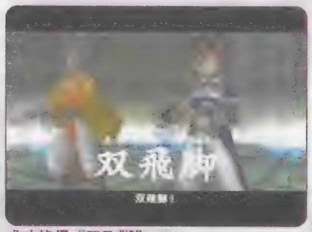
留意！第二条大石柱中段位置，还有一个强化道具。当西尔收集完成后，便可以跳到第二条大石柱顶部，这里又有一个开关，按动这机关，便会令前方出现另一颗绿色光球。成功跳到另一个的地方，但这里的东西并不多，只有上方的小屋。

进入小屋之中，这里原来有一个“一星宝箱”，这里的斗士是“ジェフリー”，在击倒他之后，他便会将“トルネードパンチ”教给西尔。当西尔离开小屋，本来平静的小屋周围便会出现、敌人，其中一个更是之前曾出现的高级敌人。成功将所有敌人消灭后，在远处便会有一颗绿色光球出现。

这样便学会了トルネードパンチ。

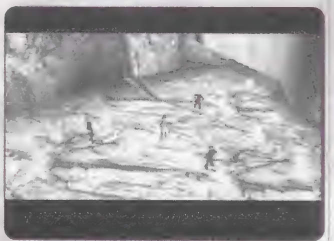
利用飞索连着刚出现的光球，西尔便会被带到第三条大石柱之上，之上有一个开关，开启这机关，便会出现一个黄色光球，有这个光球之助，西尔便可以飞越断桥，到达这地域的出口。

出口通往一条大河，河水非常急，所以西尔通过。先收集岸边的道具，之后跑到左边，利用飞索钩着空中的黄色光球，在这里有两个的选择，大家可以跳到两个不同地方上，分别是在空中不停移动的绿色光球 或者是通往出口的黄色光球，在这里给大家的提议是先利用移动的绿色光球，移到对岸之上的地点，那里有一个一星宝箱，这里同样又是“VIRTUA SOUL”，这次出场的是“雷飞”，将他击倒之后便可以学到“双飞脚”。



成功修得“双飞脚”。

靠移动的绿色光球飞到对岸，这里是通向出口的通道，可以在这里的一个记录点储存。转版图后继续光球前进，但要小心那些突然出现的飞碟，一不小心掉下水可是前功尽弃的哦！


这三个人相当容易对付。

利用光球跳到瀑布边上，这里有3名古怪的男子等待着西尔，原来这3人便是这个SERVER的BOSS。他们的攻击方法都是一样的，利用大跳向西尔突袭，并经常利用配合攻击。但对付的方法很简单，只要集中力量逐一击破就可以了。当西尔受伤，在场三个角都有回复药。

消灭BOSS之后，这个SERVER的封锁也会解除，西尔可以LOG OUT回到猎人网站。

猎人被掳事件

西尔从ドット手上取得新SERVER地址。

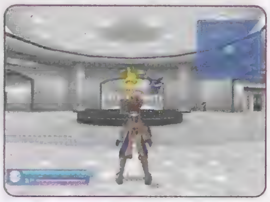
当西尔回到猎人网站的时候，男子ドット正向友人说猎人在SERVER被掳走的事，然而他的同伴似乎不相信他的话，正当他不是味儿的时候，西尔走过去和他倾谈，知道ドット原来也是被掳的猎人之一，幸好有一名女子把他救了出来，当西尔问及这女子的容貌时，ドット却说忘记了……为了要查明猎人被掳的事，西尔便向他查问发生掳人事件的SERVER位置，最后ドット将SERVER的地址给了西尔。

当西尔跑到大荧幕前时会看到新闻消息，知道在NEXUS之中出现BACK UP DATA消失的事件。而和在这里的リスター对话，便会知道如果失去了BACK UP DATA，使用者便会永远的迷失在NEXUS之中。正当西尔要到新的网站之时，ハヤミ突然出现，他竟然叫西尔用得到的DATA CHIP购买一些强化道具，至于制造空中电单车的事则不要担心。

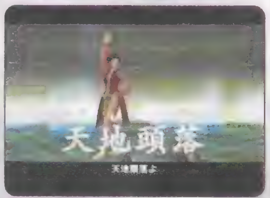
危机四伏的网络都市

这新敌人的攻击力不弱。

购买强化道具后，便可以到从ドット手上得到的SERVER地址ツインアクシス中。西尔发现这里就好像是自己生活的地方一样，原来这里是因为要建造大厦而制作出来的SERVER，而西尔出现的地点，就是一个地铁站，而导航BIT也探测到附近有敌人。突然，5名敌人冲向西尔……


开启机关的次序（面对索尼克）：左上→左下→右→左→右下→右上

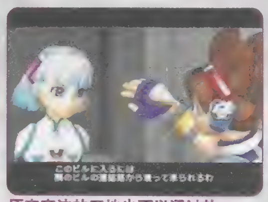
虽说是5人，但等级很低，西尔轻易地消灭了他们。当跑到中间的楼梯时，会有飞碟出现。在尽头的出口，会有新的敌人出现，这些身穿红色防护甲的敌人攻击力很高，幸好他们的速度很低，一通连续技便可消灭。当成功消灭所有敌人之后，出口的屏障也会解开，西尔便向下一个目标进发。



投技“天地头落”。

西尔进入升降机往上层，怎料一离开升降机，竟遇到多次出现的神秘少女，原来这少女的名字是トーカ，她指点西尔前往SERVER管理者的方向，而トーカ会从另一个方向前进来分散敌人的注意力，之后再和西尔会合。

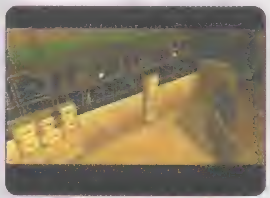
在通过闸机前，西尔不妨先到前方的楼梯，那里除了有废物箱中的DATA CHIP外，在被封的楼梯下更有BIT的饲料。通过闸机后会有一个没有水的水池，上面是一个金色的索尼克像，这里其实是一个机关，西尔只要顺次序击中这里6条柱上的开关，水池便会重新运作，而且中央的索尼克像也会弹出一个“三星宝箱”。


原来旁边的工地也可以通过的。

在启动机关之前，先对付一些敌人，虽然数量不多，但由于战斗力不弱，所以要小心一点。

当然，以目前西尔所修得的“VITRUA SOUL”而言，根本无法开启这三星宝箱，所以可以暂时不理，在水池左边的通道的尽头有“一星宝箱”，内里的当然是“VIRTUA SOUL”，这次是“陈佩”出场，击倒她之后可以学到投技“天地头落”。

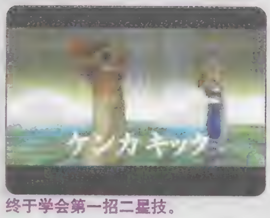
在左边道尽头的房间之中有解开屏障的“修复程式A”，然而在这小房间之中有相当多的敌人，为免被围攻，最好还是引他们到外面的走廊战斗吧！利用“修复程式A”，解开在索尼克像背后通道的屏障，当西尔消灭途中敌人，正想离开时，突然听到后方传来少女的喊叫声，原来トーカ正被数名敌人追着，为了令她可以顺利通过，西尔将通道门关上，自己对付追来的敌人，而トーカ也给予西尔提示，说在旁边的大厦工地也可以前往目的地，于是二人再次独自行动。


利用三个光球可以到达上层平台。

消灭追兵之后，西尔依トーカ的指示，由右边的通道进入旁边大厦的工地。在这工地上没有太多的东西，只有一个开关，以及在入口附近的一个“自杀爆弹”，开启机关之后，便会有一绿、二黄三个光球在左上方出现，利用这三个光球到达在上方的平台。在平台的左边有另一个开关，但要

小心那6个攻击西尔的敌人。

开动开关之后，在工地上方又会出现一个绿色和一个黄色的光球，利用左边绿色的光球，可以跳到另一边的平台之上，开启这里的一星宝箱，第二次见到“ジェフリー”，在击倒他之后，修得二星技“ケンカキック”，这是西尔第一招修得的二星技呢！



终于学会第一招二星技。

在平台上向前看，便会看到另一个光球，也即是刚才出现的黄色光球，利用这光球，便可以跳到另一个工作台之上，在这里购买强化道具后，便可以到从ドット手上得到的SERVER地址ツインアクシス中。西尔发现这里就好像是自己生活的地方一样，原来这里是因为要建造大厦而制作出来的SERVER，而西尔出现的地点，就是一个地铁站，而导航BIT也探测到附近有敌人。突然，5名敌人冲向西尔……

可以看到前方被破损DATA封锁着的通道，而就在不远的地方；更可以见到“修复程式B”。在这里，只要利用走墙，便可以轻易的到达“修复程式B”的所在位置，而且在中途也可以取得一些DATA CHIP呢！屏障被解除之后，在前方有一个记录点，先储存再往出口吧！

不要忘记还有这招可以用呢。

通过出口后，西尔进入一座正在施工的大厦之中，这里是圆形设计，然而中间的一些位置未能通过，所以西尔要在大厦上下层移动，找寻不同的通道。首先，西尔要从（BF1）右边第一个房间向下跳，在下层（BF2）向右移动，在尽头便可以找到一条向上移动的楼梯，回到第一层（BF1）的地方，在左边第一间房之中便有一个“一星宝箱”，这次在“VIRTUA SOUL”是“梅小路葵”，击倒她后修得一星技“锁镰”。

非常有用的DASH技“锁镰”！

回到下层（BF2）继续找出路，从BF1起点左边的房间向下跳，这里可以找到一些有用的道具，例如是BIT的饲料，之后便可以沿楼梯跑到1F，这里是一个大堂，正前方有升降机，可是这升降机现在未能开动，所以西尔要在另一边的楼梯跑回BF1及BF2，找寻启动升降机的开关。

按这里的键便可以启动升降机。

回到BF1的时候，只有一个房间可以进入，跳下BF2便可以到开启升降机的开关。回到1F，便可以使用升降机离开这里。

西尔一踏出升降机，便会受到枪手的攻击，这里共有4个枪手，分别隐藏在左右两边的木箱后，优先攻击利用红外线来瞄准的枪手吧！消灭4名枪手之后，在前方的屏障也会打开，打破所有木箱，取得所有道具之后，便可进入通道。

再次见到トーカ，原来她已经早一步到达这里，而且非常担心西尔。西尔向トーカ询问有关敌人的身份，依トーカ所说，他们便是“J6”（ジャッジメントシックス）的成员，而“J6”的真正身份，表面上是巨大的多国企业集团，实际上是企图控制全世界的组织，而“J6”的中一个干部“MOON”（ムーン）企图利用NEXUS达到这个目的……说到这里，トーカ似乎有点儿不对劲，她最后留给西尔的话便是：“西尔，收集VIRTUA SOUL！这是对抗他们的唯一希望之光……”之后トーカ便独个儿的离开了……

为了要找寻其余的“VIRTUA SOUL”，西尔继续行程。通过天桥，西尔到达另一座建筑中的大厦，在一层没有什么特别，在二层，西尔发现一条被吊起的工字铁，这是唯一的通道，但在通过工字铁中央时，一定要用二段跳来通过，因为一不小心就会掉回下层重新开始。

成功学会“サマーソルトキック”。

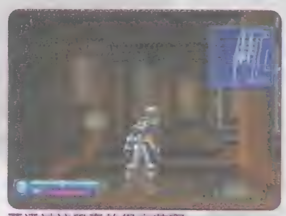
通过工字铁后到达一个像是升降机槽的地方，这里左转便会见到一个“一星宝箱”，这次西尔遇上的是“JACKY”，击败他可以学会“サマーソルトキック”这招对空技。继续向前进发，这里首次要利用到攀爬这种能力，在上方黄黑条纹的地方便是可以攀爬的地方，利攀爬可以到达另一边，而途中也可以取得一些DATA CHIP。

到达升降机槽的另一边，会有一个开关，按动这个开关，可令空中出现三个黄色光球，而画面也会显示一个控制器的位置，上方的通道要靠开启这控制器才可以通过。只要沿开关一直向外跑，便可以见到这些光球，利用这些光球，西尔可以跳到另一边的通道，在这里应先往前跑，利用在半空的黄色光球跳到控制器的位置。启动控制器后便可令工字铁向上移动到上一层的位置。

只有用这方法才可以通过这里。

成功移动工字铁之后，便可以回到刚才的通道之上，利用上方有一个黄色光球跳到上层，再用走墙到达另一边的平台，这里要求玩家熟练地利用走墙，因为在平台前是一个没有通道的地方，唯一的方法便是利用外面的铁丝网。二段跳向铁丝网，在铁丝网上使出走墙，到铁丝网尽头，按方向左＋跳键回到左边的通道上。

通过一条相当窄的木桥，便会看见移动后的工字铁，然而由于视点的问题，跳不上工字铁的机会率相当大，所以大家一定要小心地跳，以免前功尽弃。


要通过这里真的很辛苦啊！

从工字铁跳到另一边的平台之上，西尔终于要面对这个SERVER中最难通过的地方，因为这个平台仍未建成，只有一些很窄的支架，在这里建议大家的手要轻一点，尽量用最慢的速度行走，因为一不小心，就要重新再来。如果大家贪心的话，可在支架尽头左边获得一块BIT的饲料，而另一边便是通往BOSS的升降机。

在没有进入升降机之前，记得先在旁边的记录点储存记忆，因为这里的BOSS相当难对付呢！当进入升降机之后，会出现三波敌人的袭击，在消灭敌人的同时要尽量避免受伤，因为这对BOSS战非常不利。

酷似影丸的BOSS——忍者。

到达顶层，会看见无论样子还是招式都极像影丸的BOSS。他的战斗力相当高，而且速度非常快，加上会使用隐身术，非常难对付，他初段的攻击模式只有三种，分别是隐身术、利用高速冲向西尔发动攻击、发出多方向的手里剑。对付他的方法便是看准他出现的位置，尽快跑到他身边攻击，又或是引他攻击，躲开后利用其硬直时间向他发动攻击。

当BOSS的HP少于一半时，他的攻击模式便会改变——使用分身术。他会一分为五，西尔一定要攻击其中一个，分身效果才会消失，然而打不中真身的话，西尔便会被定住，受到BOSS的攻击。在战场的四个角的空中有四颗回复量很少的药丸，如果发现情况不妙的时候也要好好珍惜利用啊！

当成功击倒忍者之后，トーカ再次出现，然而西尔对战斗似乎有些的迷惘，不过得到トーカ的开导后，西尔再次回复信心。西尔LOG OUT后，ラウド会到达这里，在他和トーカ的对话中，似乎隐藏着一些什么，而トーカ也对将西尔卷入这事件中感到不安。

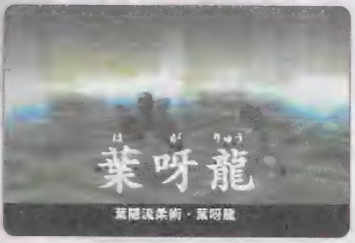
获得MISSION

在完成首3个SERVER的战斗之后，西尔已经有一定的经验，而且当回到猎人网站之后，询问处的姐便会提示西尔参加中级测试，成为更高级（LEVEL Hi A）的猎人。

然而，要参加中级试，西尔便要先达到LEVEL 3才可以。通常这时候大家应该都已达到LEVEL 3，可以直接找ゴーヤ进行中级试。然而如果LEVEL不足的话，便可以到之前的3个SERVER中再次挑战，因为有之前的经验，所以很快就能完成。而另一个提升LEVEL的方法，便是为猎人网站中的其他网友达成一定的任务（MISSION），这样也可以得到相当的经验值并获得珍贵道具，例如答应テット进入キュリオシティ之中执行任务，完成就会得到LOST DATA“ジャッキーの像Ver3”。

完成任务后可以获得经验。

未完成的VIRTUA SOUL



成功学会“叶呀龙”。

大家还记得在之前的SERVER中，有一些因为“VIRTUA SOUL”技能的星级不足而未能打开的宝箱吗？而且有一些宝箱是要在第二次进入SERVER时才会出现的，所以大家要有心理准备每个SERVER要玩两次以上哦！

首先，第一个SERVER“キュリオシティ”，除了出现地点后方的“三星宝箱”外，便没有其他的宝箱。第二个SERVER“ワイルドコリダ便有一个藏在石头中的“三星宝箱”，而第二个区域的“二星宝箱”中，是“影丸”的二星DASH技“叶呀龙”。此外，悬空在小瀑布前的“一星宝箱”，使用一星技“双飞脚”便可取得LOST DATA“サラの像 Ver3”。

中级测试

在之前的猎人考试中，西尔要先通过6个不同的训练才可进行测试，而中级测试则是LESSON 7，也就是说西尔无须从头开始。中级测试和初级测试相仿，也是结合各种技巧到达终点，所不同的便是难易度问题。

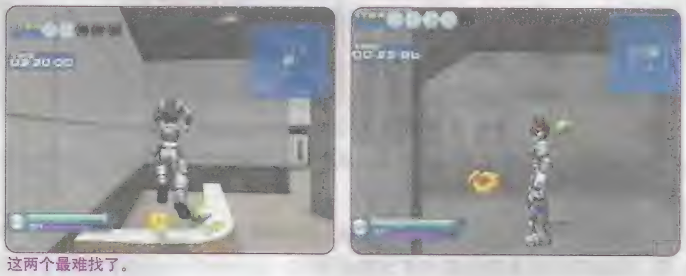
新的挑战

当西尔完成中级测试，离开教试场时，之前曾聊天的少女ファン又会出现，她看到西尔非常高兴，因为她找到了“哥哥的代替品”。

因为ファン的哥哥不在，而她现在又约了朋友而无法完成收集DATA的工作，所以一见到认识的西尔，便毫不客气的将工作交给他。这是一个强制的MISSION，西尔是一定要做的。

在这个MISSION“ファンのたのみ事”中，西尔只要收集在这里的5件道具便能完成任务，然而这里是颇复杂的SERVER“ツインアクシス”。道具不太好找，虽然大部分都可轻易看到，但要留意其中在B2楼梯底部以及1层类似接待处位置的一个。

当回到猎人网站后，西尔找ファン拿酬劳，但ファン给西尔的只有……一句谢谢！


这两个最难找了。

ハヤミ的挑战?

另一方面，当西尔成功升级后，便可以前往属于HiA的猎人中心。

正当西尔要进入SERVER时，ハヤミ又出现了，他祝贺西尔升了LEVEL，西尔问ハヤミ有关“J6”的事，但ハヤミ却对这个名字一无所知，接着ハヤミ更说要和西尔进行一场比赛，而胜出的奖品竟然是——VIRTUA SOUL！

当西尔仍在考虑的时候，ハヤミ已跑进了SERVER中，这时候，西尔只有追着ハヤミ进入网络世界……

月宵城城下町的比试

这里会有什么提示呢?

有船，而在码头右边却可以看到上方有多个光球和为数相当多的DATA CHIP，利用飞索便可全部获得。然而这边的距离较远，所以根本不能使用飞索……所以这些DATA CHIP还是到另一边才取吧！

由起点一直向前，在尽头转右便可以见到两座鸟居，在鸟居的位置再向右，可以找到一个机关键。启动机关后，在房屋上方会出现一个绿色光球，利用其可以到达楼塔顶，取得解开出口屏障的“修复程式A”。

这里的飞碟打不完……

而在距离鸟居不远的地方有一个井，只要西尔一接近，飞碟便会从井中飞出，而且是无限量的，永远也打不完。

说回在初时看到的那些光球和DATA CHIP，其实只要一直向前跑，便会见到一条小船，利用这条船便可以利用飞索跳到水上，取得所有的DATA CHIP。当西尔成功取得所有的DATA CHIP并回到小船上的时候，请先将视点转向岸上，在这里大家会见到一个洞，暂时这里是没东西的，然而当西尔第二次来的时候，这里便会有一个一星宝箱（追加资料1）。

修复程式A在这里。

利用“修复程式A”打开屏障，新地区的左右两边都有路，右边有多间无法进入的商店，尽头处暂时没有东西，不过在第二次回到这地点时，便会有一个一星宝箱在这里（追加资料2）。左边好像没有路，其实这里是要经过楼梯向下走的，当来到一些小摊的地方会冲出两个机器人向西尔攻击，击败它们后可在此找到不少的道具，当中更有大量的DATA CHIP呢！

哗！这次赚翻了！

这时候西尔可以到小码头，在这里使用飞索可以接触到空中的黄色光球，后再利用前方的多个黄色光球，取得在空的DATA CHIP。

连二星技也不能令赤鬼倒下……

当成功取得DATA CHIP后，便可以跳回小码头，再过桥到达对岸……在桥上会出现新的敌人，分别是忍者和赤鬼。忍者的速度相当高，而且跳跃功夫非常出色，要看准机会才好出手，否则很易被他反击；赤鬼的移动较为缓慢，不过攻击力和防御力都很强，而且很难击倒在地上（就连VIRTUA SOUL也不能使他倒下），所以要小心攻击。

通过大桥后，便可以进入城门中，这时会有EVENT发生，西尔见到一个写着“找寻月亮”提示的告示牌，可是西尔对这句话完全摸不着头脑，在不明情况下，只好续继前进找寻藏在这里的奖品“VIRTUA SOUL”。

逃到旁边的房间是最好的方法。

当进入屋内后，西尔要仔细地在屋内搜寻，首先，在左边的房间中，会有4个黄色机器人，在这里有因为破损DATA而不能开启的门。回到走廊右方的房间，那里会有两个一般的守卫和一个忍者，西尔依然可以轻松应付，然而在后方的房间会有一个“自杀爆弹”，要及时躲过哦。

回到走廊向前走，左边的房间中有两个“自杀爆弹”。避过后，此房间会突然出现4名敌人！离开后一直走进右方的走廊，在尽头会有一个鬼面挂在墙上，小心它放出的激光，这里被封锁的门需要“修复程式C”才可以开启。反而旁边的房间可以进入，然而这里只有回复药……

回到中央走廊，有左右两条路，左边的房门要用“修复程式D”打开，直出屋外，在墙上有一些DATA CHIP。跑到尽头，会有一些敌人出现，消灭他们后，依然是一无所获……其实只要西尔第二次来时，便会有所收获(追加资料3)。经原路回到大屋中，进入左边的走廊，进入这里的房间后会被屏障封锁，出现新敌人——绿色大型机器人，它会发射飞拳和一般拳脚攻击，但反应非常缓慢，只要使出“VIRTUA SOUL”便可以令他的攻击(行动)中断，多用连续技便可以轻易将他击倒。击倒大型机器人后，便可以取得在房中的“修复程式B”，而且屏障也会自动解除。

机器人守着的原来便是“修复程式B”。

得到“修复程式B”后，便可以回到最初的左边房间中，利用“修复程式B”把被封锁的门打开，里面的宝箱藏有“修复程式C”。这样就可以开启“鬼面”前的房间，里面有“修复程式D”。

最后走到走廊转左的那房间，这里有4个机器人守着，击倒机器人后，在旁边的房间中，有一个地方是明显和其它地板不同，踏上那里便会跌下秘道中……

这便是秘密通道的入口。

秘道出口是大屋另一边的井户，西尔通过这里后来到大屋后方的庭园中，这里有一个SAVE POINT，西尔应在这里存记忆。

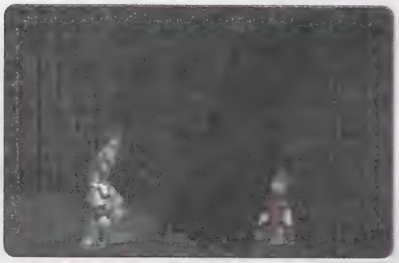
在这庭园中，共有3个可击毁石制的灯台，当中靠近出口的一个藏有“VIRTUA SOUL”，当西尔击毁这灯台找到“VIRTUA SOUL”时，EVENT又会发生。

狡滑的ハヤミ原来一直也跟踪着西尔，并巧妙地抢走了“VIRTUA SOUL”，虽然西尔不太服气，但也得继续找寻ハヤミ，夺回“VIRTUA SOUL”。

进入小门后是一条直路，但中间会出现忍者和赤鬼的组合，击倒他们后沿路向前跑，来到河边的一个码头。开启在码头左边的一个机关键便会出现3个黄色光球，利用其跳到在远方的对岸。

ハヤミ抢走了西尔找到的VIRTUA SOUL。

其实在这里的跳跃，和在中级测试中差不多……首先，前方两艘船之间，只要用二段跳便可以通过，在第二艘船到第三艘船，便要使用墙上移动，顺道取得在墙上的DATA CHIP，最后便要利用侧跳回到第三艘船上。


ハヤミ给西尔发现了！

上岸后是一个空地，但留意一点就会发觉ハヤミ躲在木条后，但最后还是给狡滑的ハヤミ成功逃走……

沿路走到出口，来到一个像古代日本市镇的地方，消灭出现的敌人后，便可以进入店内查看，只有一个药箱和一件BIT饲料而已。继续沿大街向前进，打烂左边商店的门，找到一个DATA CHIP……而在左边挂着红布的商店会有不少机器人，消灭后在这店子中可取得DATA CHIP和回复药。

两替店中原来有一个“二星宝箱”。

往对面的“两替店”查看，门口会突然出现绿色大型机器人，要小心。消灭机器人后在店内查看，除了有BIT食粮之外，更会找到一个“二星宝箱”，在这宝箱中的是LOST DATA“アオイの像Ver3”。

继续向前跑，在出口左边其实有一条小路，西尔只要跳过围栏便可以进入，沿着这小路向前行，便可以到达房子的后园，进入房子会再次找到ハヤミ，然而ハヤミ这个鬼灵精，故弄玄虚一番后又乘机逃走了。为了找寻ハヤミ，西尔惟有继续向前进……

ハヤミ再次被西尔找到。

到达新地域，这里是一所大宅，进入大门后，前，左，右都有路。不过左右两边都因为破损DATA而不能通过，要使用“修复程式G”和“修复程式H”才能解开。

从右边的房间进入后会出现两名守卫及两名忍者，解决后从门口离开，在走廊向左转，在前面房间的箱中可找到“修复程式E”，但要小心这里的一个“自杀爆弹”。进入此房间右边的另一房间，这里又有4名敌人，而这房间原来便是经正门进入的房间。

左边房间中可以找到“修复程式F”。

先向左边进发，通过这里向右转，便会到达中庭，这里有忍者和赤鬼出现，消灭它们后，利用“修复程式E”进入旁边的房间。这里其实有两个房间，进入后都会出现“自杀爆弹”。而在这两个房间中，西尔可以取得“修复程式F”、BIT食粮和一点DATA CHIP。

离开房间，本来在中庭另一个被封锁的地方，可使用“修复程式F”解开，在这里左转直走会到达这大宅的厨房，这厨房现在没有什么特别的东西，不过，当西尔日后回来的时候，这里便会有宝箱出现(追加资料4)。

取得在厨房内的道具后，便可由原路一直跑到尽头，这里其实便是大宅的左边，而在这里放着解开屏障的“修复程式G”，一取得便可使用。经后园，西尔可以到右边取得“修复程式H”，解开最后的屏障。

ハヤミ终于要投降了。

最后，只余下后园的小屋，相信这也是ハヤミ的藏身之处，这次西尔也比之前聪明，利用一点心思，成功将ハヤミ捉住。愿赌服输，ハヤミ终于也交出了抢回来的"VIRTUA SOUL"，正当二人要离开的时候，大群敌人突然出现在小屋外，更捉走了ハヤミ……

为了救出ハヤミ，西尔要先将这里的敌人消灭，同时，被屏障封锁的出口也会解封。离开大宅后，会见到一个SAVE POINT，前面便是打BOSS的地方，记得储存记忆。

越过大桥，便要进行BOSS战了，她是一个戴着面具的巫女，而ハヤミ则被吊在树上的木笼中，为了要救出好友，西尔一定要战胜这巫女，然而，被困的ハヤミ急忙提醒西尔，巫女会使用一些古怪的法术……

ハヤミ被困在笼中。

这次的BOSS是巫女。

这场战斗是在一大片雪地之上进行，巫女的攻击有一般的拳脚攻击、放出定身道符、隐身后放出3雷电道符攻击。在这里建议大家用最原始的方法对付她，因为大家的时间只要掌握好，绝对可以用一般的拳脚攻击将其消灭，而多使用DASH技"锁镰"对她有特效。

当西尔击倒巫女时，奇怪的事发生了，她竟然若无其事的站了起来……于是战斗重新开始，在第二轮的战斗中，巫女的攻击除了原有的拳脚攻击外，大部时间她都会用五道护符保护自己，西尔根本伤不了她，而且她还会使用雷电道符，并召唤出绿色的大型式神（绿鬼）出来。

巫女竟然可以死而复生……

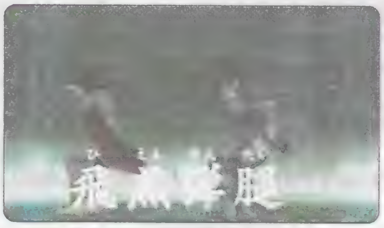
对付式神，其实只要使用"锁镰"便可以将他们消灭。而巫女，只能在他没有护符包围时才可以攻击，所以大家一定要好好的把握机会，推荐使用强力的连续攻击，尽量避免战斗拖得太久，因为在这场地是没有任何补给品的，惟一获得回复道具的方法便是击倒式神。

巫女以结界保护自己。

在第二次击倒巫女后，战斗也会告一段落，然而被击倒的巫女竟然笑着离开了……

救出ハヤミ后，他终于也亲眼见到"J6"的真面目！虽然ハヤミ心中不是味儿，不过他也很想看看西尔对他说的"VIRTUA SOUL"的威力，于是西尔便在ハヤミ面前发动刚得到的"VIRTUA SOUL"。

这次出现的再次是"陈佩"，将她击败后可以学到燕青拳中的"飞燕弹腿"。这时候，ハヤミ终于也亲眼看到到传说中的"VIRTUA SOUL"的威力。ハヤミ说，在他调查这数据时，这只是一个无意义的数据，想不到……

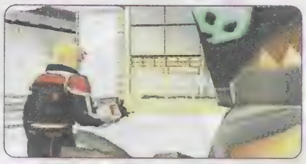


成功学会"飞燕弹腿"。

消灭了巫女后，这个SERVER的封锁也解除了，ハヤミ和西尔也可以LOG OUT离开。

神秘人出现猎人网站

当西尔回到猎人网站时，竟然看见找寻"VIRTUA SOUL"的神秘男子也在这里，而且他似乎向一个猎人询问有关"VIRTUA SOUL"的事情，最后更强行取得网站的网址……西尔马上向那拥有网站网址的猎人查询有关网址，不过，他似乎要西尔用一些东西来作交换……


神秘人出现在猎人网站?

为クイン收集数据便可以了。

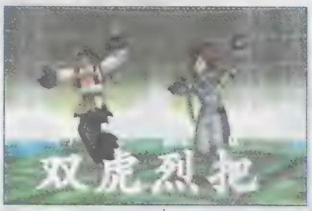
EVENT完结后，西尔再向这名猎人クイン查询，原来他是希望西尔替他到城下町的长屋附近收集数据，完成任务后，他便会将网站的网址交给西尔。

长屋中共有5件数据道具，第一件是在起点背后的灯柱顶；第二件是在井上方的屋顶；第三件是在鸟居前；第四件是在面对钟楼的长屋屋顶；最后一件是在钟楼旁边。

月宵城城下町

VIRTUA SOUL 追加资料

1 在这里的一星宝箱，出现的是陈洛，击败他后西尔便会学得虎燕拳中的"双虎烈把"。



2. 同样是一星宝箱，这次出现的是"影丸"，在击败他后，所学得的是叶隐流柔术"落叶旋风弹"。

3. 在这个一星宝箱中出现是首次出场的"サラ"，她使用的和JACKY一样是截拳道，击败她后修得的是"ライジングニー"

4. 在这里出现的也是出现过的人物——"结城晶"，成功击败他的话，便可以学会八极拳中的"跳山崩捶"。

其他 MISSION

得到了新的网站网址后，除了购买强化部件之外，这里其实有MISSION可以执行的，例如：西尔可以和シェント谈话，从对话中，西尔得知シェント不敌在ツインアクシス地下铁的守卫，所以他希望西尔可以助他一臂之力。

这个MISSION其实只是要求西尔在指定时间内将地下铁站中的所有敌人消灭，这对于西尔来说非常简单。事成后，回猎人网站跟シェント谈话，他便会将LOST DATA"シュンの像 Ver3"送给西尔。

下期续

PS2

© 1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN

攻　略　二

大攻略

●KONAMI●RPG●8月19日发售●1人玩●DVD-ROM
●对应8M记忆卡●http://www.genso.com/IV/

力战岛上巨蟹

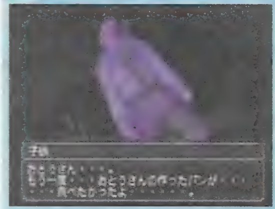
我们花了四天时间终于把流刑船修好，但在谈话间却发现哲波不见了。这时人鱼从海中出现，告诉我们哲波正被她的主人追着，情况很危险，而她的主人就在北面的高台。接着她会回到海中，而初次碰到人鱼的同伴们对这事感到很惊讶。

得知哲波身陷险境，我们决定前往密林深处的高台救助。在那里，哲波正被一群小蟹追着，最后更摔到在地并遭小蟹包围。但当我准备出手时，一旁沉睡的巨蟹竟然醒了过来。

此首领的等级高达LV36，还好体力只有1300HP，它会与两只小蟹一起出战，而哲波则不会在队中。首先集中攻击两旁的小蟹，然后以普通攻击对付首领。三个回合后大家发现攻击对它无效，我只好使用手上的纹章力量（左手の纹章の力を使ってみよう……！）。

凭着“罚の纹章”的力量，蟹之主苏醒了过来，本次会有六只小蟹增援它。但己方会自动补满MP，同伴以雷魔法扫清那些小蟹，而我就集中使用“永远なる试练”攻击首领，一击可给予它280HP的损害。由于对方的喷气攻击能伤近50HP，所以要小心利用道具回复体力。

第二段谜之漆黑梦境



战胜蟹之主后，我突然晕倒并再次进入谜之漆黑梦境，我像之前那样朝光点跑去，会听见一名男子与其儿子的对话，两人在谈论自己制作的面包。在第二及第三段对话中则听到小孩子似乎得到了纹章力量，父亲便要儿子和他约定不能使用纹章力量。

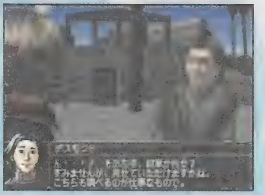
可是在第四段谈话中，却听到儿子向父亲道歉，原因是他被某人激怒而使用了纹章之力，结果把父亲的村子给烧掉了。接着会进入战斗画面，本次看见一名穿着华丽的小孩子。同样在对方没有反抗的情况下结实战斗，这会听到小孩说希望能再一次吃到父亲所做的面包，然后便化成灰烬。

离开无人岛

醒来会看见同伴盯着自己，与吉艾露或普拉任何一人谈话，对方会问是否出发，我决定起航（よし、出发しよう！）。当我们划着船出海时，那条人鱼又出现了，她问大家要去哪里？我便问人鱼知不知道哪里有人居住的陆地，人鱼告诉我们她叫莉莲（LILIN／リーリン），她很谢谢我们把那劳役着她的巨蟹打倒了，并告知离这最近的陆地位于南面。接下来船会继续在海上飘流，经过两场战斗后会碰上首领战。

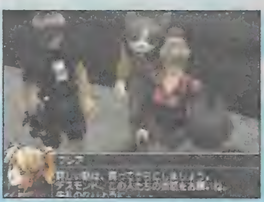
本次遇到的是两条巨大杀人町鱼，等级有24，各有900HP。这时我的“罚の纹章”能使用第二级的魔法“诸刃の剑”，这招能给予全体敌人200HP以上的伤害，但自身也会伤50HP。敌人的通常攻击会伤单体70HP，要注意的是对方会发动合体攻击伤全员80HP，尤其是之前没有与巨蟹战斗的哲波体力会较低。敌人还懂得互补充体力，幸好效力相当低，最好还是各个击破，战胜后可得到不少道具，包括水の纹章片、地藏の目觉まし和特效药。

获哨警船相救



消灭杀人町鱼后能在船的甲板上移动，此时已经不能进船舱。与同伴谈话后过了数天，我们的粮食已吃完，就在众人感到绝望时，却发现有一艘大型船朝我们的驶来。

我们终于被大船所救，大家都在喝着热汤。这时，一名男子走来，我们连忙站起来打招呼。该男子名叫德斯蒙托（DESMOND／デスモンド），他希望了解我们的身份。当我们分别报上名称及身份后，他对我们来自拉兹利尔感到意外。当他发现我手上的纹章时，便好奇地要求查看一下，怎知道看清楚后竟恐惧地跑了。过了一会，一名身穿红衣的金发女郎出现，女郎名叫菲蕾雅（FLARE／フレア），她也仔细察看我左手的纹章，然后说了一些莫名其妙的话，而且下令回航，并吩咐德斯蒙托要好好招待我们。

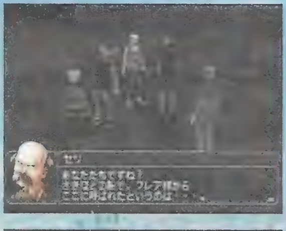


菲蕾雅离去后，德斯蒙托告诉我们这艘是奥贝路（OBEL／オベル）王国的哨警船，希望大家随他们前往该国。还告诉我们菲蕾雅原来是该国公主，至于为何公主会乘哨警船，德斯蒙托却难以启齿，看来这公主是个任性的人。

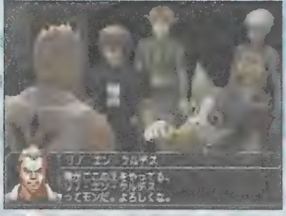
接下来可以自由活动，进入船室调查东南角落的桌子取“宝之地图”。与菲蕾雅谈话后回甲板找德斯蒙托，对方会告知已经抵达奥贝路王国。

第4章

拜访奥贝路国王



众人登岸后菲蕾雅会先告辞，她叫我们一定要往王宫会见此国的国王。接下来可以自由行动，于码头东面调查可找到“宝之地图”。沿通道走到设施街，这里商店林立，在锻冶屋可为各人的武器提升至LV6。沿路走到庭园，于中央会看见一位渔夫打扮的彪形大汉，他会告知国王好像在面前的建筑物内。



进入王宫的等候室会见到一名老伯，最初哲波以为对方就是国王，不过老伯却说国王是位很了不起的人，当然不会像他这副模样，然后叫我们进室内找菲蕾雅。

我们随老伯进入谒见之间又看见刚才的大汉，而菲蕾雅与德斯蒙托也在。那老伯迳自走到了大汉面前，而哲波却依然不断地询问国王在哪里？一旁的菲蕾雅和德斯蒙托都忍不住偷笑，老伯释治（SETSU／セッ）叱喝我们不要失礼。原来眼前的彪形大汉就是奥贝路王国的国王里诺安古乐迪斯（LINO EN KULDES／リノ・エン・クルデス）（以下简称里诺）。

幻想水浒传IV
Text：电玩太郎　Design:siufau

不一样的国王

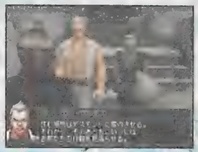
听了里诺的自我介绍后，他会看着我，表示要与我单独谈话。其他人离去后，里诺直截了当地说已从菲奮雅口中听闻我的事，当仔细察看了我手上的纹章后。里诺说："果然没有错，称该纹章以前的确是我岛上的东西。"

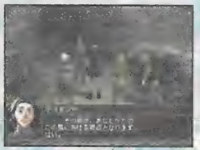
但是里诺没有告诉我详细，只跟我说由王宫往西行有个遗迹，他们世代守护着那里沉睡着的东西，又称那件事发生距今已有十五年，要求我无论如何都要进入遗迹，然后更给我"遗迹进入许可证"。他说在遗迹深处会有知道关于此纹章详情的人，并告诫被此纹章附身的人往后将会面对严峻的命运，甚至会使他的同伴遭受牵连。

定居奥贝路王国

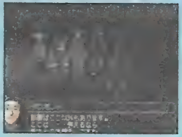
离开谒见之间回到庭园，同伴们想到了未来，哲波提出可否留在此岛上生活，因为我们已无家可归。里诺慷慨地答应让我们留在岛上，并说不同担心居住问题。说罢他会唤德斯蒙托来，并吩咐他带我们前往居住的地方。照德斯蒙托所说，经王宫东面通道前往崖道，路上回遭遇飞鼠的攻击，但它们除了耐力高一点外没甚特别。

当我们走到洞窟前，德斯蒙托便对我们说这里的深处就是今后居住的地方，也是此岛的根据地点。同伴们知道住处是洞窟后都感到不爽，德斯蒙托连忙告诉我们不用担心，因为洞窟只是表面而已。





根据地正式成立



我们通过漆黑的洞窟后，发现别有洞天，眼前是个两层高的酒馆（サロン），德斯蒙托说除了这建筑外还有其他的地方，希望我们今后能与其他人一起在这里生活。德斯蒙托说，里诺曾交代这里是让拥有不同技能的人集合之处，至于能汇集多少及怎么样的人，就要靠我的努力了。

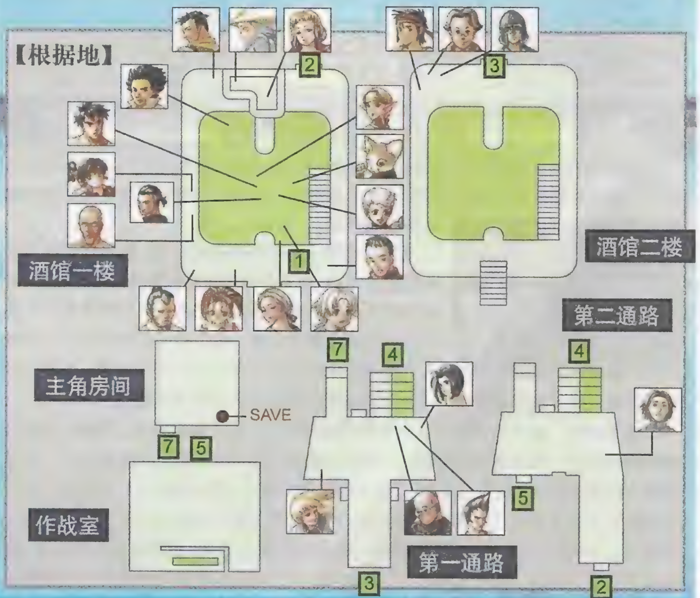
事实上根据地已经有人居民了，他们包括经营酒馆的鲁伊兹（LOUISE／ルイーズ），设计及建造根据地的托布（TOV／トーブ），以及希望拥有自己商店的贾托列（CHADLI／シャドリ）。他们会自动成为同伴。德斯蒙托表示他也会成为根据地的一份子，今后可以找他或是鲁伊兹变更进队的成员。又说这里的设施可供自由使用。大家对于从今开始的新生活都抱着积极的态度，我当然同意她们的话（そうだね。がんばろう。）

罚之纹章诅咒

自由行动，基本上各同伴在根据地都有固定的位置。经上层的第一通路可前往我的房间，里面有旅之封印球，调查床就能休息。

晚上，我在睡梦中，床边突然出现一名神秘女子，她自称为莉克娜特（LEKNAAT／レックナート）。他说自己是负责看守真之纹章并保持其平衡的执行者，指现在我左手上所持的是真纹章中的"罚之纹章"，它是掌管"不可延续"及"宽恕"的纹章，拥有强大的诅咒，使用纹章力量会削减宿主的寿命。最后她叫我要集合大家的力量，又希望我能好好守护此纹章，然后她便会消失。

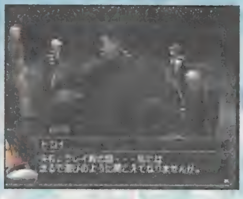
离开睡房后可编制队伍，可以找鲁伊兹同行，如此在战斗后同伴便会回复体力。



古洛古军的会议

当我离开根据地后，画面会转到古洛古军的艾洛依尔（ELEL／エルイール）要塞总督府，那里有多人正在进行会议，除了有特洛依、冈顿和拉曼达，还有古洛古军的新任总督，以及商人格雷汉姆·克雷（GRAHAM CRAY／グレアム・クレイ）。

冈顿先报告有关于拉兹利尔附近的某种光，而格雷汉姆·克雷显然对此有一定的认识，原来他也出身于拉兹利尔，但他表示对那里已经没有感情。至于特洛依则对格雷汉姆·克雷的印象不太好，更不喜欢对方称自己"海神之子"。



接下来格雷汉姆说若总督虽还没有进攻南面的政策，但自己已进行了一些调查，然后叫拉曼达向众人报告。拉曼达说有证据显示那个东西可能已经从拉兹利尔移动到其他的地方，然后会叫证人进来，而那证人竟然是史诺……

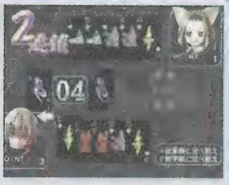
回说我们那方面，离开根据地后，已经可以开始找寻同伴，目前可以找到并加入的同伴：

同伴名称：奥路兰（ORNANS／オルナン）

地点：奥贝路王国

加入条件：于设施街与他谈话便会加入，但若在第5章逃走时还没有加盟就再也不会成为同伴。

迷你游戏：纹章卡牌



在王宫等候室内发现诺雅(NOAH/ノア)，与她谈话便可以玩纹章卡牌游戏，那是个比较容易赚取金钱的迷你游戏。这是一个互相出牌的游戏，首先设定赌金，这将会影响所获得的奖品。卡牌分为五种纹章(火、水、风、土、雷)，各有1至5的数字，也就是共有二十五张卡牌。首先双方各抽一张牌斗大小来决定出牌顺序。双方各持五张卡牌，并能看见对方手牌。游戏的目的是最后的点数合共是“51”，出牌时可透过制造连锁来增加自己的得点，例如对方使用火纹章，你跟着出火纹章，那便可作出二连锁，这时若你手上还有火纹章卡牌，就可以继续出牌，直到剩下其它属性纹章卡片时才轮到对手出牌。

当总点数达“51”时游戏便结束，然后计算双方出牌的得分，较多的一方为胜。如果所出的卡牌数量是10的倍数，可获得10点的奖励，若最后出牌的人刚好可凑成“51”，更会获得20点奖励。而点数超过“51”，那么就会罚超出的点数就会乘10的点数，当然若自己的总得点低于对手一样落败。取胜的人会根据三种难度(难度1=500元、难度2=2000元，难度3=5000元)，胜利时的点数(0至30、30至50、50以上)分为九种奖品，最后以总得点换取奖品。

心得：此游戏要胜出，其实最重要就是多制造连锁，由于双方可以看见彼此的手牌，因此在出牌的时候，尽量不要让对手有机会制造连锁。所以出牌时首先挑选一些对手所没有的属性，而当对手使出你所持有的属性时，就要毫不客气地追击连锁。不过在出牌的时候，也要留意自己手牌有否留一些点数较小的牌，由于在接近“51”时有可能需要用小点数牌，若自己手上全是大点数牌就会超出而遭减分。

奖品

得分	难度1	难度2	难度3
0~30	おくすり	骨	真珠
30~50	のどあぬ	贝がら	プラチナ
50以上	キノコ	ミント	ダイヤモンド

深入奥贝路遗迹

经庭园西面的遗迹之道走到遗迹前，会遇见名叫拉古治(RAKGI/ラクジー)的小孩子（第一段漆黑梦境曾出现过的小孩）看守着，对方见我持有许可证便让我们进入并负责带路。

遗迹是整个游戏最复杂的迷宫，因为有许多道路构图都差不多。敌人方面主要有独角兽和丧尸士兵，当中丧尸士兵倒下后不会消失，那些已倒地的丧尸士兵会于下个回合复活过来，所以战斗时先收拾以外的敌人，最后才一次性将所有的丧尸士兵了结。此外飞鼠会使用的一招一击必杀火焰攻击，战前多带备复活用的道具比较稳妥。

走到某处，拉古治说这里是个充满迷宫的地方，加上怪物很强，平常人很容易就被困死在此，而他其实也是初次带领他人进来。在e点的宝箱大家要小心，因为里面有超强的怪物“光もさもさ”，这是超强劲的敌人，等级高达40，拥有3000HP，行动迅速之余更会用许多最高级的魔法，各位最少要有LV45以上，并持有强力魔法的纹章才好挑战。以大家现在的实力应该是无法打倒对方的，但也可以进行尝试，因为就算战死也可选“あきらめない”再挑战，而且在战斗中还可以逃走。而战胜它可以得到交给锻冶屋的道具“黄金锤(ゴールデンハンマー)”。

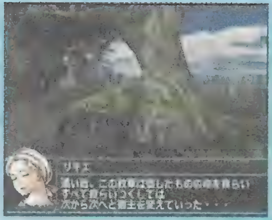
与遗迹守护者战斗

沿路一直前进，当走到有旅之封印球的地方便应马上储存游戏进度，因为接下来的通道上会碰到首领级角色——番人。此首领防御力相当强，其目光攻击能伤单体约100HP，胸口发射的光波能伤全体各80HP左右。普通攻击对它伤害有限，最好还是以魔法来对付，主角罚之纹章的“永远なる试练”可给它接近300HP的伤害。

战胜后，番人会退走，拉古治称赞各位相当强，又告知继续前进便是遗迹中最重要的地方。众人走到遗迹深处，那里也有旅之封印球供保存进度，而宝箱内则有不俗的道具。这时建议大家最好使用“潜逃符(すいぬけの札)”离开遗迹去休息，因为前面还有另一场硬仗等待着大家。

纹章的来历

当我们走到一棵枯树前会见到一名妇人，她就是拉古治的母亲莉姬雅(RIKIE/リキエ)，她得知我们持有许可证后，便充满期待地问我们是否从国王那里听到什么。但得知我们只是照国王指示而来打听有关纹章的事时却显得有点失望。



接下来莉姬雅便告知有关纹章的来历：从远古开始，此纹章就会侵食持有者的生命力，当持有者的生命力耗尽就会转移到下个宿主身上，直至永远。这是现在葬在树下墓中的人临死时所说的。

这时我看了看自己的左手，莉娜雅知道我持有“罚之纹章”后，她说我身上散发着与墓中人相同的感觉，并显出哀伤的表情。一旁的拉古治便对母亲说：“父亲一定仍然在生。”

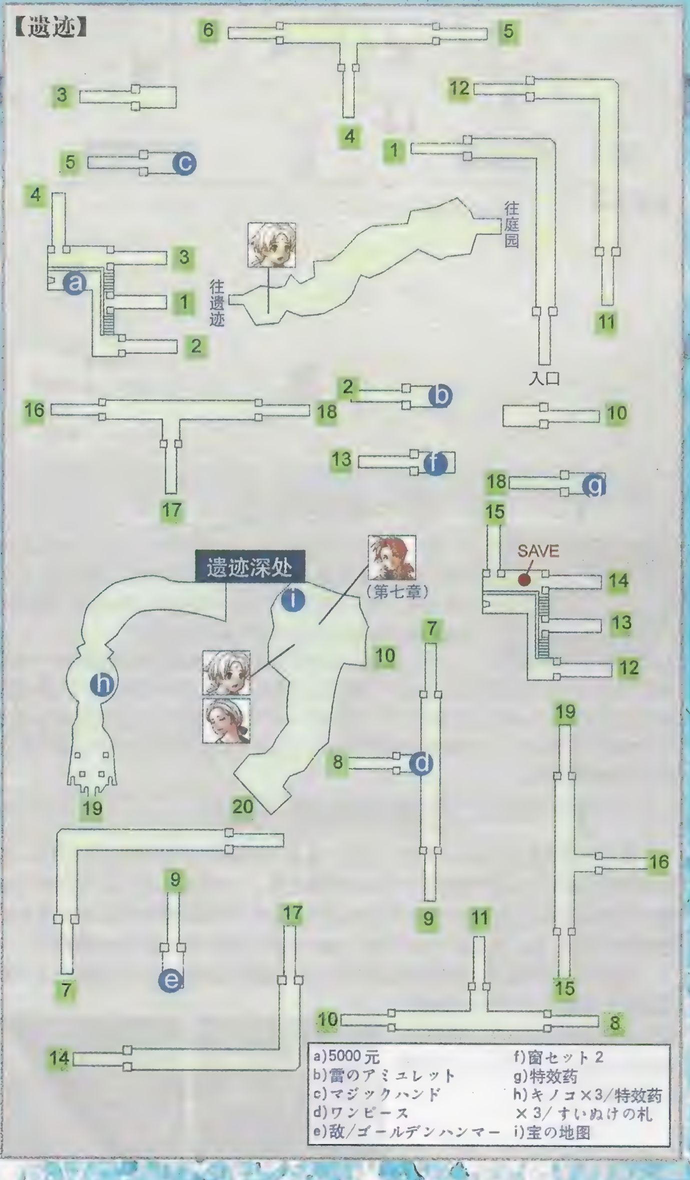
莉姬雅安慰儿子后，告知三年前她的丈夫在海上遇到事故，那时刚好有人身上持着“罚之纹章”，结果事故中那名宿主死去，纹章却寄宿在丈夫身上。某天，丈夫消失了，为了找寻丈夫下落，母子两四处流浪，最后到了这里定居。最后，她说了一句大家都不愿听到的话：“被寄宿的人都不会有超过三年的寿命。”

再战遗迹番人

吉艾露追问这个纹章是否会把宿主的生命吃掉，莉娜雅表示这虽然还不能肯定，可是至今持有该纹章的人都无一生存，说到这里更令她想起自己的丈夫，哭了起来。当我们准备离去时，退走的番人从天而降，拉古治连忙拉母亲躲开。

本次番人会多了一双手，等级32，拥有2000HP。如果之前有回去休息，现在便能以最佳状态应战。番人的攻击力其实与上一次差不多，防御力反而低了，所以直接攻击对它也有效，当然还是使用魔法比较快捷。令人头痛的是番人每回合会回复800HP，另外经常用全体光波攻击，所以最好留些全员体力回复魔法。战胜后可获得重要道具“铁锤(アイアンハンマー)”。

战胜番人后，莉娜雅问我可否带她两母子离开这里，为了此纹章她已下定决心离开遗迹。答应后便得到两人的加盟。



©1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

再遇人鱼莉莲

当我们回到根据地后再离开，会在崖道上遇见一名叫曼卢(MANU/マニュ)的发明家，他说自己发明了升降机，问我是否愿意购买，而目前可先免费试用。如此，此章中便能利用它直接从崖道前往码头。

这时玩家应该已有十位或以上的同伴，到达码头可以选择乘船出海，在甲板上会听见有人在求救，原来那是曾在无人岛上遇到的人鱼莉莲。她说有可怕的人到岛上杀害及捕捉她们，而那些人的船就在附近。

这时罗盘上会有一个浅蓝色的指示，朝着它航行就会遇上追捕人鱼的商船。两船相接后，对方的船长会登上我船来，还来势汹汹地叫我方将人鱼交出，我当然不肯(两个选项结果相同)。对方于是下令进攻，他们平均LV25，体力大约180HP，并不难应付。

我方两次战胜对手后，船长惟有选择逃走，逃去时还说他们天下闻名的纪雷商会不会放过我们。放走被捕的人鱼后，我决定将该商船击沉免除后患(击て！！)。商船沉没后，吉艾露问莉莲等人鱼是否愿意和我们一起，因为回到洞窟还是有被捕捉的危险，莉莲觉得有道理，于是便答应加盟我们，并表示日后要寻回其他同伴。

不打不相识的海盗

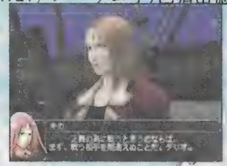
这时可以选择在海上四处航行，而附近的敌人可让大家提升不少的等级。若返回奥贝路王国会有事件发生，我们遇见曾进攻拉兹利尔的海盗德里奥，对方说最近这一带有人用人鱼的鳞片制成商品售卖，以为我是捕捉人鱼的家伙，于是不由分说便向我攻击。

这一战其实并不困难，而胜利条件便是将对方击沉。虽然对方拥有火和风两种属性，但我们只要把纹章炮设为火便肯定不败，建议选择托布为炮手，因为他的攻击力相当高。

击败德里奥后，纳雷奥问父亲是否需要请支援。这时莉莲跟他们说我并非那些捕捉人鱼的坏人，可是德里奥压根儿没有留意，并决定暂时撤退。

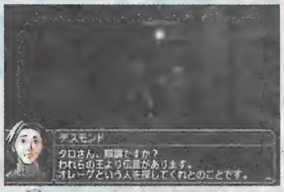
吉艾露受不了德里奥的无理取闹，于是决定追着对方的船要说个明白，而德里奥则想将一切向他的首领姬卡报告。这时姬卡刚好出现，于是三艘船便并排停了下来。

位于中间海盗船甲板上一名叫施古多(SIGURD/シグルド)的男子质问德里奥为何放着被捕捉的人鱼不管。而船上另一男子夏威尔(HERVEY/ハーヴェイ)已猜出德里奥又一次临阵退缩，并希望由他们来收拾残局。



德里奥被说中心事，可是仍在强辩。这时两男子之间的女子转过来面向德里奥，原来她就是海盗首领姬卡，她已知道我并不是那些不法商人，不单止斥责了德里奥一顿，还代其说情，说本次是她部下失礼，道歉后她们便扬帆离去。

接受寻人任务



我们乘船回到奥贝路王国，码头的士兵说德斯蒙托有事找我，返回根据地第二通道会找到他。德斯蒙托说国王有令，要我去找一位叫奥力古(OLEG/オレーグ)的人，这人在千着某种研究。目前奥力古在尼尔(NAYY/ネイ)岛，请我去招揽对方。

人物名称：锡德里克(CEDRIC/セドリック)(chara59)

地点：奥贝路王国

加入条件：人鱼莉莲加盟后，在设施街与旅店主谈话会有事件发生。和楼梯旁的妇人谈话后追着锡德里克，到根据地的酒馆柜台找到对方便会加入。注意发生时鲁伊兹不能在队伍中，还有若在第5章逃走时还未邀其加入就再也没有机会了。

当我往码头乘船时，画面又会转到艾洛依尔要室的总督府，格雷汉姆・克雷吩咐了拉曼达任务。拉曼达离去后，冈顿则问那个东西是否已运到，总督听到也兴致勃勃地问是那个新商品吗？格雷汉姆・克雷说由于从总督那边听到有关拉兹利尔的事，因此本次的商品能以较便宜的价格卖给对方，就当是祝对方就任的贺礼。

再说我乘船出海，打开航海图会发现尼尔岛的位置，其实这时玩家还能够前往东部海域的多处地方，包括位于奥贝路王国西北偏北的莫尔特(MORD/モルド)岛，以及位于尼尔岛正东面的拿拿鲁(NANAL/ナ・ナル)岛，其中在拿拿鲁还能找到数名新同伴。

【莫尔特岛】

【拿拿鲁岛】

人物名称：三叶(MITSUBA/ミツバ) (chara47)
兰恩荷尔特(REINHOLD/ラインホルト) (chara39)
地点：拿拿鲁岛

加入条件：最少必须持有1000元，于丘之町与兰恩荷尔特谈话，然后前往集会广场与三叶谈话进行一骑讨，击败对方后两人便会加盟。

一骑讨对应表

说话	敌行动	对应指令
“よっしゃよっしゃ！气合い入ってきたっ！！！よーーーーーし！ぶっ杀す！！！”	必杀	防御
“うっし、次で决めるよーっ！”	必杀	防御
“んんん・・・死いねえええええええ！！！”	必杀	防御
“じゃ、お手合わせといきますかねっ！”	攻击	必杀
“切るよーっ！痛いよーーーっ！！”	攻击	必杀
“ふふん、まだまだーーっ！”	攻击	必杀
“さー、かかってきなさいゆ！”	防御	攻击
“まずは、お手并み拜见！”	防御	攻击
“ふぅ、ちょっと样子见かな。”	防御	攻击

人物名称：丽塔(RITA/リタ) (chara51)
地点：拿拿鲁岛

加入条件：往旅店与对方谈话，选择与对方玩迷你游戏“打麻将”并胜出，然后再与她谈话便会加盟。

迷你游戏：水浒麻将

规则与操作

本游戏玩法有点像打麻将，主要分为角色牌以及纹章牌，角色牌分别是红、蓝、绿、黄四种色，数字则是1至3。另外还有五种纹章牌，它并没有数字。玩法是双方开始各手持八只牌，然后轮流取牌，玩家需要令手上的牌成为吃牌(同色1、2、3顺序)或是碰牌(同色同数字)，至于纹章牌相当于番子，只要有三只便可，无需相同。还有此游戏并没有“眼”，而且是没有上牌(吃牌时除外)，总之集齐三组后便可吃糊。指令方面分别有“碰(ポン)”、“听牌(リーチ)”、“糊牌(ロン)”和“自摸(ツモ)”(没有上牌)。

此外在吃牌会像麻将一样，根据不同的组合计算附加点数：

役名	点数	说明	役名	点数	说明
自摸	600		混一色	1000	
吃糊	300		清一色	2000	
双重听牌	400		海底捞月	1000	
听牌一发	500		对对糊	300	
双重听牌 & 听牌一发	900		二暗刻	700	
一杯口	300		三暗刻	2000	
三色同顺	200		暗牌	500	

而对局中的纹章牌具有不同的效果，只要对其按△键便可以发动：

火：可燃烧对手一至两只牌，好处是令解除对手的叫糊，自己未摸牌时不可使用
水：可选择已经打出的牌并放进自己的牌内
雷：能让自己连续摸三次牌
风：能令对手部分牌反转，反转的数量随机
土：能保护自己的牌，令对手使用火或风的攻击系纹章牌一次无效

开始时先要选择赔率，分为三个阶段，“低(ひくい)”(1000分=50元)、“普通(ふつう)”(1000分=500元)和“高(たかい)”(1000分=1000元)，由于开局分是10000分，也就是玩高赌本的话手上最少要有10000元，若玩家本身没有足够的资金是不能选高赌金赔率的。

基本上对局一次最多可进行十回合，每人基本金是10000分，在对局途中玩家可以随时离开，当玩家全赢对手的钱或是完成十局便会进行计算。计算的基准：扣除基本分所得的分数换取该赔率的金钱，而玩的局数再乘以赔率分数，若有连胜局会再加分，最后更有5000分奖励。

当丽塔加盟后再玩时，能选择以不同的人物来代替牌上的款式，不同的人物会组合出各自的叫牌役名。

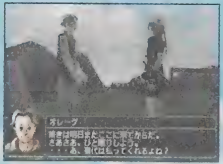
心得：打麻将一向都是看玩家的运气，而惟一的技巧就是活用纹章牌。当手上有“火纹章”和“水纹章”牌时，如还没有听牌时便尽量留在手上，当对手听牌时，便可用火纹章加以破坏。当自己听牌时，也可以用水纹章获取想要的牌而吃糊。

奖品

当玩家能造出五连胜，会有额外的奖品：

赔率	奖品
低赔率	毒消し
普通赔率	特效药
高赔率	キノコ

究极武器试射



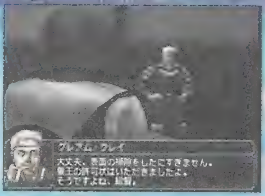
往北航行就是尼尔岛，在西南面登陆后，可先自由活动，在锻冶屋能把武器提升至LV7。沿路往高处走到旅店，在其东面的山崖会看见一名戴眼镜的男子，他就是目标人物奥力古。他说此村的人都不明白他在做什么，我请他示范一次给我看(ぜひ见せて下さい。)。

奥力古会将一个方型箱子放在石台上，说目前还没有什么事情，但只要放在这里一晚就会改变，叫我先与他一起去休息，等到明天便会有惊喜，但是却要我代他付住宿费。

与奥力古一同到旅店住一晚，半夜我会醒过来，当我走到房门前，画面再转到艾洛依尔要塞城堡外。城墙上的神像正凝聚着一股力量，然后听见特洛依问这是什么一回事，格雷汉姆·克雷没说什么，只让对方仔细看着，接着神像的手部射出强烈的光线，连远在尼尔岛上的我也看见其光亮及声响。

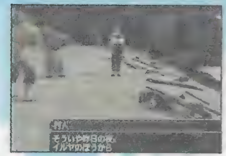
艾洛依尔总督府内的众人都看着窗外，并现出诧异的表情，而格雷汉姆·克雷却在拍掌叫好，并问总督觉得如何，并说现在想进攻哪个岛屿都不是问题了。总督也对此大表满意，不过特洛依却对格雷汉姆·克雷因为测试兵器而破坏伊鲁尤岛大为不满，因为那是他们进攻南面的据点。

不过格雷汉姆·克雷却不以为然，更说一切均已获得国王的许可，这是总督也知道的，还指那是伊鲁尤岛的最佳利用方法。但特洛依大喊这会杀害岛上的人，谁知总督已经没有耐性听下去，还教训特洛依做事不可感情用事，命令其出去冷静一下。特洛依气得冲出房外，总督看着对方背影说：“传说的‘海神之子’原来也只是这种程度。”冈顿也并不同意总督的做法，于是也跟着离去。



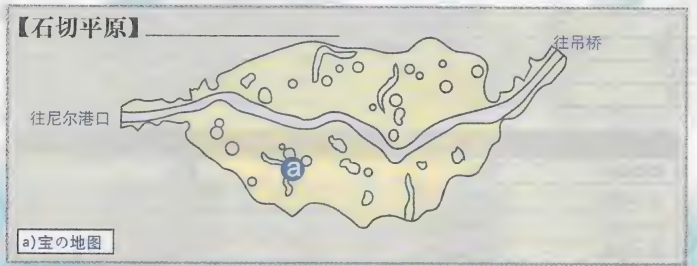
【尼尔岛】

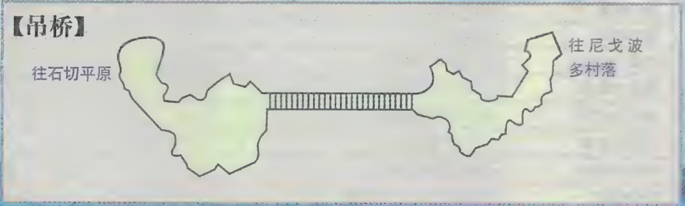
令人震惊的映像



我在旅店看了光亮发生后，便返回床继续休息。翌日奥力古叫我与他一起回昨日放置木箱的地方，那个箱子原来是一台摄像机，奥力古先让我看昨晚拍的映像，可是拍摄到的竟然是一个岛屿被激光破坏的片段。我看罢将摄象机交回奥力古手中，对方因为不知拍到的是什么，所以问我看完是否觉得好新奇？但看我没有说话，于是他也拿来看了一遍，并知道了事情的严重性。

这时我们听见村民说发现有人漂流而来，我与奥力古一起前往沙滩。看见从伊鲁尤岛漂流而来的难民，村民认出他们是在该岛经营茶店的夫妇，并把他们运去医治。这时奥力古才记起并问我来找他干什么？我道明来意后，奥力古一口答应前往奥贝路，并希望能将拍摄的重要情报兜售。

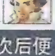




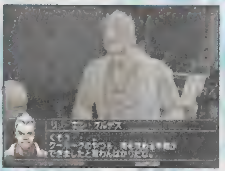
猫之村落

完成任务后，这时先不要急着离开此岛，先经码头东面通道前往石切平原，在那里的宝箱可取得“宝之地图”，而这里的敌人往往需要三人合力才能收拾一只，要小心狼使用的石化攻击。还有该地有一种名为カズラー的植物怪，体力高达500HP，打倒它有机会获得补满MP的道具“マックスハーブ”。

通过石切平原会到达吊桥，过了吊桥就是个猫人居住的村落尼戈波多（ネコボルド）村，在那里有温泉可以免费回复体力，注意在温泉旁的树藏有“宝之地图”，但必须绕过温泉才能取得。此外这里还能找到一名新同伴加盟。

人物名称：派诺（PERRAULT／ペロー）（chara88）

地点：尼尔岛
加入条件：经过可切平原及吊桥前往尼戈波多村，于交易所内与对方谈话两次后便会加入。

拉曼达的袭击



我们乘船返回奥贝路王国后，直接往王宫见里诺，他看过奥力古拍摄的映像后便问奥力古该映像的可信性，奥力古立即强调摄象机拍摄到东西不可能虚假，里诺觉得可恶的古洛古已作好向南方进攻的准备。看过记录的释治说那个恐怖的武器，轰一声就能把国家摧毁。

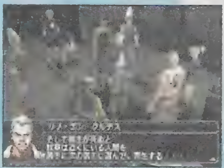
里诺吩咐释治传令下去，除巡逻以外的航行一律禁止，也叫我们先去休息，目前这个岛需要的就是积储力量。奥力古正想问这记录值多少钱，可是被里诺一句多谢停住了……说酬劳方面便是让奥力古在这里工作，无业的奥力古只能无奈地答应。

我等人经崖道打算返回根据地，怎料中途有人拦截，对方是拉曼达及其手下赤木与水木，他们表明来意是来杀我，战斗随即展开。此战对付的是赤木与水木，两人都是LV34，体力各有600，而攻击力也一般，只要水木的中毒攻击，先集中攻击一人便可轻松取胜。

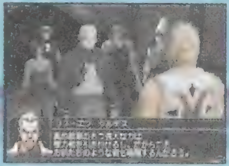
击败赤木两人后，将三人一并绑起，吉艾露问对方杀我有何目的。拉曼达倒是诚实地说出是来夺取我左手上的纹章，赤木急忙骂对方怎能轻易透露真相。拉曼达说自己只是保存性命，并说赤木无法战胜眼前的人。

拉曼达接着说本次自己认栽，要杀要剐悉随尊便，但随即又请求可否只杀他而释放两名手下。此时，德斯蒙托前来问发生什么事，我向其道明一切。德斯蒙托表示要带拉曼达等人到王宫去见里诺，拉曼达立即说去哪里也行，只要不杀他便什么都应允。

拉曼达弃暗投明

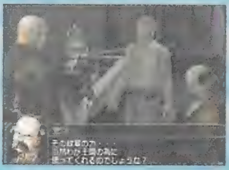


我回到王宫的谒见之间找里诺，后者问拉曼达抢纹章的目的？又问对方是否属于纪雷商会，拉曼达直截了当地回答自己只是奉命带纹章回去。里诺跟拉曼达说，商会有没有告诉他持有该纹章的人生命会遭吞噬，最后化成灰烬，而使用该力量更会加速死亡，当宿主死去纹章就会移往接近的人手上继续寄生，更问拉曼达是否想杀了我成为下个宿主？



这时赤木与水木问拉曼达他怎么没有听过这些情报，而拉曼达却沉默不语。里诺又说真纹章拥有强大力量，权力者往往会利用真纹章宿主来达到目的，但根本不会珍惜这些人的性命。

释治听到此事与有“死之商人”称号的格雷汉姆·克雷竟有关，认为我继续留在此国会危及到他们，可是他又认为纹章力量应用于本国，言之下意就是赶走我的同时留下纹章。由于释治的话太过份，里诺连忙叱喝对方，但释治并不觉得自己理亏，只是一心为国家着想而已。



这时拉曼达终于开口，他决定弃暗投明，希望里诺能让他留在此地工作，里诺将决定的权利交到我手上，拉曼达在道谢的同时，也多谢赤木与水木一直以来的帮忙，命令两人由今天起正式随他成为我的部下。

奥贝路攻防战

众人离开谒见之间，这时菲蕾雅叫停了我，原来她想为刚才释治的失言而道歉，我忙说自己根本没有将这件事放在心上。

当我离开王宫时已是晚上，由于设施街通道有人看守，于是先回根据地去（在王宫前有临时的旅之封印球供记录），途中竟看见古洛古的舰队朝奥贝路王国进攻，舰上的纹章炮毫不留情地向岛上攻击。而里诺早已第一时间指挥军队反击。在崖道上的我看见战况，想也不想便举起左手发动罚之纹章的力量，凭着它惊人的威力，古洛古军遭受了沉重的打击。而在甲板的里诺知道这会进一步削减我的生命，只好在内心向我道歉。

在王宫内的菲蕾雅看见刚才所发生的事，她与父亲一样很过意不去，但她身后的释治却兴奋地说我做得好，这样国王就能够轻松地作战，这一番话菲蕾雅的心更沉了。

接着我率领同伴与古洛古军进行海战，此战的对手是古洛古第三舰队，每艘舰各有两种属性，分别是火风和风土。己方也派两艘船应战，可分别为它们选择火和风属性角色，碰上前者便以火属性攻击，碰上后者则用风属性攻击。不过要注意别让敌人左右夹击了，否则有可能会全军覆没。

待续

一般道具表

道具名称	买值	说明
おくすり	20	回复小量HP
特效药	150	回复大量HP
のどあめ	50	解除沈默状态
はり	50	解除风船状态
毒消し	50	解除中毒状态
地藏の目覚まし	500	回复战斗不能状态
すりぬけの札	200	逃出迷宫
サラダ	150	食材，回复HP及各种异常状态
まんじゅう	100	食材，回复HP
肉まん	200	食材，回复HP
カニ入り肉まん	350	食材，回复HP，战斗中3回合内提升物理防御
焼き鱼	100	食材，回复HP
イワシの焼き鱼	150	鱼料理，回复HP
サバの味口曽煮	150	鱼料理，回复HP
カニ锅	400	鱼料理，回复HP，战斗中3回合提升魔法防御
フグ刺し	200	鱼料理，回复HP，战斗中3回合内提升魔法攻击力
カツオのたたき	300	鱼料理，回复HP，战斗中3回合内提升物理攻击力
タイの姿焼き	600	鱼料理，回复大量HP
骑士团ランチ	200	食材，回复HP
スペシャルランチ	500	食材，回复HP及各种异常状态
キノコ	200	Lv1的MP回复1
ミント	300	回复Lv2以下的MP

道具名称	买值	说明
ミックスハーブ	1000	MP全回复
毒キノコ	100	Lv1的MP回复，但会陷入中毒状态
毒ミント	100	回复Lv2以下的MP，但会陷入中毒状态
沈默キノコ	100	Lv1的MP回复，但会陷入沈默状态
沈默ミント	100	回复Lv2以下的MP，但会陷入沈默状态
眠りキノコ	100	Lv1的MP回复，但会陷入睡眠状态
眠りミント	100	回复Lv2以下的MP，但会陷入睡眠状态
险恶キノコ	100	Lv1的MP回复，但会陷入险恶状态
险恶ミント	100	回复Lv2以下的MP，但会陷入险恶状态
バケツキノコ	100	Lv1的MP回复，但会陷入混乱状态
バケツミント	100	回复Lv2以下的MP，但会陷入混乱状态
ふしぎなキノコ	100	Lv1的MP回复，但会随机陷入异常状态
ふしぎなミント	100	回复Lv2以下的MP，但会随机陷入异常状态
力の石	0	提升力量
防の石	0	提升防御
技の石	0	提升技
避の石	0	提升回避
魔の石	0	提升魔力
魔防の石	0	提升魔法防御
速の石	0	提升素早
运の石	0	提升运

纹章魔法资料

纹章名称	等级	魔法名称	效果
火の纹章	LV1	火炎の矢	给予单体敌人100伤害
	LV2	踊る火炎	给予全体敌人150伤害
	LV3	燃え上がる壁	给予全体敌人300伤害
	LV4	大爆发	给予全体敌人500伤害
水の纹章	LV1	优しさの雫	令单体同伴体力及异常状态回复
	LV2	冰の息吹	给予全体敌人100伤害
	LV3	优しさの流れ	令全体同伴体力及异常状态回复
	LV4	静かなる湖	一定时间内敌、我双方不可用魔法
风の纹章	LV1	眠りの风	令全部敌人处于睡眠状态
	LV2	愈しの风	令单体同伴体力及异常状态回复
	LV3	切り裂き	给予全体敌人300伤害
	LV4	葬送の风	给予单体敌人300伤害，25%机率即死
土の纹章	LV1	土の守护神	令全体直接与魔法防御力上升20%三个回合
	LV2	复仇の申し子	令单体同伴防御一次魔法
	LV3	大地の守护神	令全部同伴异常状态消失
	LV4	震える大地	给予地上全部单体敌人800伤害
雷の纹章	LV1	怒りの一击	给予全体敌人100伤害
	LV2	疾走する雷击	给予单体敌人300伤害
	LV3	飞翔する雷击	给予单体敌人600伤害
	LV4	激怒の一击	给予单体敌人900伤害
烈火の纹章	LV1	踊る火炎	给予单体敌人100伤害
	LV2	燃え上がる壁	给予全体敌人300伤害
	LV3	大爆发	给予全体敌人500伤害
	LV4	最后の炎	给予全体敌人700伤害
流水の纹章	LV1	冰の息吹	给予全体敌人100伤害
	LV2	优しさの流れ	令全体同伴体力及异常状态回复
	LV3	静かなる湖	一定时间内敌、我双方不可用魔法
	LV4	母なる海	令单体同伴全体力、异常状态及战斗不能回复
旋风の纹章	LV1	愈しの风	令单体同伴体力及异常状态回复
	LV2	切り裂き	给予全体敌人300伤害
	LV3	葬送の风	给予单体敌人300伤害，25%机率即死
	LV4	辉く风	令全体同伴300回复，全体敌人500伤害
大地の纹章	LV1	复仇の申し子	令单体同伴防御一次魔法
	LV2	大地の守护神	令全部同伴异常状态消失
	LV3	震える大地	给予地上全部单体敌人800伤害
	LV4	守りの天盖	令全部同伴防御一次魔法
雷鸣の纹章	LV1	疾走する雷击	给予单体敌人300伤害
	LV2	飞翔する雷击	给予单体敌人600伤害
	LV3	激怒の一击	给予单体敌人900伤害
	LV4	天雷	给予单体敌人1500伤害
罚の纹章	LV1	永远なる试练	给予单体敌人300伤害，自己受到30伤害
	LV2	诸刃の剑	给予全体敌人150伤害，自己受到50伤害
	LV3	死を呼ぶ声	给予单体敌人高确率即死，自己有10%确率即死
	LV4	永远なる许し	给予全体敌人500伤害，自己以外的同伴500回复
ソウルイーターの纹章	LV1	死の指先	吸取单体敌人生命力
	LV2	黑い影	给予全部敌人300伤害
	LV3	冥府	吸取全部单体敌人生命力
	LV4	裁き	给予单体敌人1500伤害
瞬きの纹	LV1	すれ！	给予单体敌人100伤害
	LV2	えい！	给予全体敌人200伤害
	LV3	そおれっ！	全体同伴进行传送，失败会返回根据地

纹章资料

纹章名称	效果	备注
火の纹章	使用火魔法	—
水の纹章	使用水魔法	—
风の纹章	使用风魔法	—
土の纹章	使用土魔法	—
雷の纹章	使用雷魔法	—
烈火の纹章	火之纹章升级版	—
流水の纹章	水之纹章升级版	—
旋风の纹章	风之纹章升级版	—
大地の纹章	土之纹章升级版	—
雷鸣の纹章	雷之纹章升级版	—
罚の纹章	会削减生命力的纹章	—
瞬きの纹章	使用传送法	—
魔力强化の纹章	魔法防御力减半，魔法攻击力加半	—
力强化の纹章	直接防御力减半，直接攻击力加半	—
しっぷうの纹章	令速度提升1.5倍	—
ソウルイーターの纹章	掌管生死的纹章	—
倍返しの纹章	受到伤害会加倍奉还	效果只限受到直接攻击，魔法无效果
怒りの纹章	处于愤怒状态令攻击力上升	死亡后复活时效果持续
激怒の纹章	战斗中第二度受伤时会处于愤怒状态	死亡后复活时失去效果
おくすりの纹章	自动使用回复道具おくすり	濒死状态时才开始使用，没有おくすり时会自动使用特效药
ドレインの纹章	击中敌人的同时回复自己损耗的体力	敌人防御时不能吸取体力
必杀の纹章	会心一击出现率提高	会心一击率+10%
スカンクの纹章	不会受到敌人攻击	—
ほたるの纹章	吸引敌人攻击自己	—
幸运の纹章	获得2倍经验值	—
王者の纹章	不会碰到弱的敌人	—
木漏れ日の纹章	每个回合回复少量体力	回复率5%
觉醒の纹章	第四回合处于觉醒状态	觉醒时魔力双倍
见切りの纹章	一定确率避开敌人攻击并反击	反击值+10%
赤いバラの纹章	华丽的特殊纹章	直接攻击有双倍威力
魅惑の纹章	诱惑敌方怪物的纹章	吸引弱小的敌人保护自己
モズの纹章	特殊攻击	直接攻击有双倍威力
隼の纹章	特殊攻击	直接攻击有三倍威力
浸起き纹章	处于睡觉的状态	不受到攻击不会醒来，没有特别效果
一闪の纹章	会追加“一闪”指令	—
金运の纹章	获得双倍金钱	—
真神行法の纹章	移动速度提升	—

合体魔法

名称	组合	效果
焦土	火 + 土	给予全部敌人1500伤害
风烈牙	土 + 风	给予全部敌人1500伤害
水龙	风 + 土	令全体同伴完全回复，全部敌人900伤害
雷神	水 + 雷	令全体同伴完全回复，单体敌人1500伤害
火炎阵	雷 + 火	给予单体敌人2000伤害，其余敌人1000伤害

资料最齐！攻略最详细！

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

上次提供的资料，不知大家满意吗？本次仍是射门方面的技巧，因为在本作中守门员防守能力大增，因此要改变一下射门的方法，这能增加进球的成功率。

最强吊シュート全攻略！

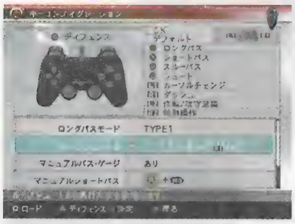
shoot

在过去的几作中，吊射一向是最好的单刀球完成技巧，因为可除了守门员难以扑救之外，使用的方法也相当简单而多变。不过本作在力度和轨道方面均有改变，因此玩家要重新适应。

在正式比赛前_before playing

before playing

¶b 在正式进行游戏前，玩家应该先进入OPTION中KeyConfig(キーコンフィグレーション)，在吊射2(ループシュート2)中选择连打2次□或射门中按R1均可实行，加上L1+□吊射，这样在游戏中就可以使出3种不同的吊射方法！



本作吊射的改变

the changing of loop shoot

在本作中，正常的吊射力度增强了，也就是如果按L1+□，按□久了，很容易就会射到网顶，或者射飞，因此最好的力度是少于能源棒的三份之一，这有很大机会弧过守门员的扑救。

至于角度方面，笔者也不建设直线面对面对守门员实行吊射，正如之前所说，因为力度增强了的关系，为了避免浪费机会，最好在吊射之前转一转角度，令守门员不能直线出迎，而要追着前锋，这样一来可以调整角度，二来可以令门将丢位。

先转一转角度，避免门将封了射门位置。玩家有更充足的角度吊射。

吊射的建议

suggestion for loop shoot

笔者不太建议连打□2次或射门时按R1来实行吊射。首先在射门时按R1，由于射门机会只有一瞬间，不是每次都有足够时间按出“能源槽”，与此同时右手要在近乎同一时间按□及R1，手挺难协调，出来的效果未比会理想。

至于连打□2次的方法，对于初心者来说最容易上手，但由于吊射的角度比较小，对方门将也比较容易进行封堵或使球改变方向，这就等于白白浪费了一个进球了！

推荐传统的L1+□吊射，因为左右手分开按键，在协调上比较好，而该吊射的角度大，守门员很难碰到球，但此种吊射易学难精，因此下面利用大量的图解去协助玩家成为最强的吊射之王！

连打□2次的吊射轨道较平 但较容易上手。

成为最强的吊シュート王吧！

以下将展示多个吊射的演示，让玩家可以从中领悟出吊射的最强之道！

鲁尼之吊射 1

rooney's loop shoot 1

鲁尼接应詹穆斯·米尔勒的直塞球，控球后待对方门将出迎时吊射。由于推进位置在守门员的右面，起脚位置与守门员口有一段距离，这使吊射成功率增大。

1 詹穆斯·米尔勒直塞球给跑位中的鲁尼。
2 鲁尼越过对方后卫。
3 单刀！角度刚好与守门员成斜角。
4 门将出迎，按L1+□实行吊射！
5 皮球划着漂亮的弧线进入网内。

鲁尼之吊射 2

rooney's loop shoot 2

鲁尼单刀赴会，突破几名利物浦后卫，在对手力压下起脚吊射。要注意的是在起脚前，先轻轻向右推，再利用脚尖轻搓球吊射！

1 鲁尼先突破海皮亚。
2 再力压亨乔兹，轻微向右横推。
3 利用脚尖轻搓皮球。
4 皮球会向上飞，形成高抛物线。
5 然后会急速下坠，直飞网内。

鲁尼之吊射 3

rooney's loop shoot 3

本作在吊射时尽量不要正面门将使用，轻轻横推使门将出迎丢位，再吊射对角远柱位置。就算失去平衡，一样可以射出完美的吊射。

1 鲁尼接应队友的撞墙二过一。
2 突破防线。
3 在另一防守球员来拦截前，推前一步并在卧地前吊射，
4 皮球越过出迎的门将
5 从高而落入网。

欧文之吊射

owen's loop shoot

除了用脚尖搓皮球的形式吊门外，也可以利用脚外档挑射，不过最好距离守门员一定位置，这才有足够的轨道进球。

1 虽然成单刀状，不过在守门员较左的位置。
2 吸引杜德克前来封堵。
3 立即利用右脚外档挑射向杜迪克的左边。
4 皮球呈抛物线射入网内。

克雷斯波之吊射

crespo's loop shoot

与欧文一样以脚面吊球，不过用的是左脚，而且还是正面吊射，只要是能力值高的射手，当力度掌握得好时，正面吊射一样可以进球。

1 克雷斯波带球推进。
2 在门将封堵的一刻使用左脚外档吊球！
3 防守球员只能望门轻叹。

尼科拉迪斯之吊射

nikolaidis's loopeshoot

以右脚面挑射，不过由于角度比较正，因此向左轻推形成更佳的角度才射门。

1 利用简单的二过一撕破对手防线。
2 带球推进，在禁区边上稍稍改变路线。
3 在对方守门员出迎之际，用脚面吊射。
4 皮球从高而落，门将只能干瞪眼。

西塞之吊射

cisse's loop shoot

本次的吊射距离较远，不过只要力度掌握得好，皮球就会刚好越过方门将而进网，不一定要在门将封堵的一刻才进行吊射哦！

1 西塞突破最后一名守卫。
2 在禁区外看见门将站位靠前，立即实行吊射。
3 皮球越过卡西利亚斯头顶。
4 角度刚刚好！

终极54米！哈曼之吊射

hamann's 54m loop shoot

笔者暂时最远的吊射！哈曼在中场抢得皮球后，看见卡西利亚斯仍在禁区边上，马上在后场发动超远距离吊射，只见球在球门前突破下坠，卡西利亚斯完全无法扑救！

1 哈曼在后场抢到皮球。
2 毫不犹豫，马上起脚远射。
3 皮球像是飞往观众席。
4 突破下坠！
5 成为笔者玩《WE8》以来最远距离的射门！

讲授了吊射技术后，我们再集中讨论一下盘带的技巧。自从本作加入了上身假动作，而且球员不容易被搁倒，这令擅长盘带的玩家更加得心应手，初心者也可以利用其突破对手的防线，而下面的盘带示例希望对大家有帮助。

活用各种盘带技巧·成为盘带之王吧！

在每一“WE”新作，开发小组都会加入一些新的盘带元素，继插花、水平横推球、马赛回转、左右脚假动作、挑球之后，今回加入了上身假动作，只要简单地将几款盘带动作组合使用，就可以做出华丽的过人动作！

熟悉基本功·融会又贯通！

其实要成为盘带之王，基本功不可缺少，如上列的特殊盘带动作，再加上何时急停、转身、再转身，将以上各项组合起来，对方就算如果拦截也难以抵挡。

重温几项盘带动作

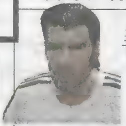
reminding the action

在正式进入组合式盘带技术之前，先再重温一下各项盘带技术的输入指令。

盘带动作	指令
插花	盘球中连打 L1 键
水平横推球	向前盘球中按实 R2 再按球员方向的左或右
马赛回转	R3 键旋转一圈
左右脚	盘球中按↘→或↗←
挑球	按 R3 键↓↑
上身假动作	按盘球球员方向的↖↗。

菲戈之假射横推

figo's feint 1



由两个简单的动作所组成，菲戈控球后先用假射改变路线，待维埃拉上前拦截时再以水平横推球到维埃拉的左边，这样，维埃拉会因跟不上菲戈的节奏已被甩开。

① 菲戈准备停球。

② 停好后立即利用假射改变盘球路线。

③ 待维埃拉转身之际，再以横推球带回向右的路线。

④ 维埃拉准备拦截，但菲戈左脚一推。

⑤ 突破维埃拉防守而去！

菲戈之上身假动作

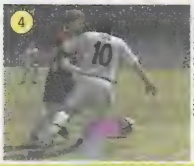
figo's feint 2

利用本作的上身假动作，再配合基本的改变方向技术，就可以组成华丽的Z字型过人绝技，以下由菲戈示范一下这套动作。

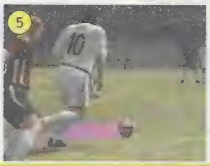
① 菲戈带球突进，斯科尔斯来拦截。

② 先以上身假动作扰敌。

③ 上身假动作完成后，再配合基本动作。



④ 在对方上前抢球之际，脚外档横推皮球。



⑤ 成功甩开斯科尔斯！

齐达内招牌绝招加两足假动作

zidane's marseille feint

技巧大师齐达内利用他那精湛的技术，先停下从高而落的皮球，摆脱两名AC米兰球员后利用马赛回转盘过西米奇，再用两足假动作骗过卡拉泽起脚射门。

① 控定皮球，摆脱多拉苏的力压。

② 面对西米奇，使用马赛回转。

③ 轻松甩过他。

④ 再遇上卡拉泽，先以右脚扣球。

⑤ 再以两足假动作一推。

⑥ 已有足够的位置起脚射门。

罗纳尔多以一敌四

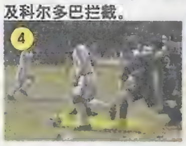
ronaldo's 1 on 4

罗纳尔多一人盘球入禁区，国际米兰的四名球员先后进行拦截，然而还是被他取得进球。

① 大罗由侧面突入禁区，遇到马特拉齐及科尔多巴拦截。

② 急停转身，甩掉他们。

③ 快速切入中路大位。



④ 中路遇上法瓦里拦截，以两足假动做骗过。

⑤ 再盘过C·扎内蒂。

⑥ 终于摆脱四人，起脚射门！

●BANPRESTO●8月20日发售●APRG●1人玩●卡带●6090日元
●http://www.summonnight.net/snworld/sngba2/●对应周边未定

召唤之夜 铸剑物语2
Text: MINAMOTO Design: Kennie

サモンナイト クラフトソード物語2

召唤之夜 铸剑物语2

武器制作

剑

名称	材料	ATK	DEF	AGL	DUR
ママターナイフ	铁矿石	10	8	0	85
メタルセイバー	放电の矿石	12	9	0	80
グランセイバー	叶龙のトゲ	21	16	2	100
クレビスダガー	重金矿	20	15	0	110
ハードセイバー	水呼の矿石	22	17	0	100
タスクサーベル	兽の纹章	24	18	0	118
铁斩刀	火炎の矿石	30	23	0	110
スティルセイバー	疾风の矿石	32	24	0	95
スウィフトソード	加速モーター	34	26	5	100
アキュートソード	轻铁矿	40	30	0	105
ヘビーブレード	雷兽の角	42	32	0	120
兽王サーベル	兽王の纹章	53	35	−10	125
サンドセイバー	砂岩矿	50	38	−10	118
涡潮の大剑	涡潮のエビバサミ	52	39	−10	120
シェルブレード	钢のコウラ	63	46	−10	130
アダマンソード	アダマン矿	60	45	0	145
チェーンソード	扩散装置	62	47	0	130
魔曲刀	对魔矿	64	48	−10	138
水晶の大剑	水晶石	70	53	0	130
ネイルブレード	翼龙の爪	72	54	0	128
ホーリーブレード	勇者の印	80	56	−10	140
セイントナイフ	勇气の证	74	56	5	120
イーブルセイバー	魔族の角	82	62	−10	138
バイトサーベル	神兽の纹章	84	63	−10	130
マシンブレード	机术の卷物	95	65	0	140
ブリックセイバー	深红の角	90	68	0	150
クナイ	忍者の极意その壹	92	69	0	145
忍者刀	忍者の极意その贰	94	71	0	150
鬼神の剑	鬼神の角	101	72	0	155
魔导セイバー	高魔の命石剑	100	75	0	145
恶鬼の剑	鬼神童子の命石	102	77	−10	158
マスターセイバー	神眼矿	110	83	0	160
鬼相の剑	鬼女の命石	112	84	−10	160
ノーブルバスター	光の结晶石	114	86	−10	180
ドラグエッジ	黑龙の爪	120	90	−10	177
イルブレード	漆黑の命石	135	85	−10	170
ギアセイバー	谜のボックス	115	130	−10	158
ネコセイバー	猫の手の置物	123	90	20	125
リボンセイバー	天使の冰像	145	65	−10	100
圣天セイバー	武士の心得	130	100	−10	180

斧

名称	材料	ATK	DEF	AGL	DUR
アマターアクス	铁矿石	13	11	−25	105
メタルアクス	放电の矿石	15	13	−25	100
グランアクス	叶龙のトゲ	24	20	−25	110
クレビスアクス	重金矿	23	20	−25	115
ハードアクス	水呼の矿石	25	21	−25	100
タスクアクス	兽の纹章	27	23	−30	118
铁斩りの斧	火炎の矿石	33	28	−25	120
スティルアクス	疾风の矿石	35	30	−30	110
スウィフトアクス	加速モーター	37	31	−20	115
アキュートアクス	轻铁矿	43	36	−25	120
ヘビーアクス	雷兽の角	45	38	−25	138
兽王サイズ	兽王の纹章	56	40	−30	140
サンドアクス	砂岩矿	53	45	−25	142
涡潮の大斧	涡潮のエビバサミ	55	46	−30	140
サンドアクス	钢のコウラ	53	45	−25	142
アダマンアクス	アダマン矿	63	53	−30	180
リングアクス	扩散装置	65	55	−25	160
魔曲の斧	对魔矿	67	56	−30	168
水晶の斧	水晶石	73	61	−25	160
ネイルアクス	翼龙の爪	75	63	−30	158
ホーリーアクス	勇者の印	77	65	−30	180
セイントアクス	勇者の证	83	70	−30	175
イーブルアクス	魔族の角	85	71	−30	180
バイトアクス	神兽の纹章	87	73	−30	188
マシンアクス	机术の卷物	96	74	−25	180
ブリックアクス	深红の角	93	78	−30	200
忍者のマサカリ	忍者の极龙その壹	95	80	−30	190
忍者ガマ	忍者の极龙その贰	97	81	−25	200
鬼神の大斧	鬼神の角	104	82	−25	210
魔道アクス	高魔の命石	103	86	−30	195
恶魔の斧	鬼神童子の命石	105	88	−30	220
マスターアクス	真眼矿	113	95	−30	225
鬼相の斧	鬼女の命石 115	96	−30	220	
ノーブルカイザー	光の结晶	117	98	−30	240
ドラグラッシュ	黑龙の爪	125	100	−30	220
イルアクス	漆黑の命石	140	98	−30	230
ギアアクス	谜のボックス	120	140	−30	235
ギャットアクス	猫の手の置物	128	100	0	200
リボンガイザー	天使の冰像	155	70	−30	100
圣天アクス	武士のの心得	138	120	−30	240

枪

名称	材料	ATK	DEF	AGL	DUR
アマタースピア	铁矿石	10	8	−20	95
メタルスピア	放电の矿石	11	9	−20	98
グランスピア	叶龙のトゲ	21	15	−20	100
クレヒススピア	重金矿	20	16	−20	105
ハードスピア	水呼の矿石	21	17	−20	110
タスクスピア	兽の纹章	22	28	−20	115
铁斩りの枪	火炎の矿石	30	24	−20	118
スティルスピア	疾风の矿石	31	25	−20	110
スウィフトスピア	加速モーター	32	26	−15	115
アキュートランス	轻铁矿	40	32	−20	120
ヘヒースピア	雷兽の角	41	33	−20	125
兽王ボール	兽王の纹章	52	38	−20	130
サンドハルバト	砂岩矿	50	40	−20	128
涡潮の矛	涡潮のエヒバサミ	51	41	−20	130
汲エルスピア	钢のコウラ	61	42	−20	130
アダマンスピア	アダマン矿	60	48	−20	165
スナイパーランス	扩散装瞒	61	49	−20	145
魔曲ハルバート	对魔矿	62	50	−20	135
水晶の矛	水晶石	70	56	−20	140
ネイルランス	翼龙の爪	71	57	−20	145
ホーリーボール	勇者の印	72	58	−20	160
セイントボール	勇气の证	80	64	−20	150
イーブルスピア	魔族の角	81	65	−20	145
バイトボール	神兽の纹章	82	66	−20	160
マ汲ンボール	机术の卷物	92	67	−20	165
ブリックランス	深红の角	90	72	−20	170
ナギナタ	忍者の极意その壹	91	73	−20	168
忍者の矛	忍者の极意その贰	92	74	−20	175
鬼神の矛	鬼神の角	100	75	−20	180
魔道ステッキ	高魔の命石	100	80	−20	175
恶鬼の枪	鬼神童子の命石	101	81	−20	190
マスタースピア	真眼矿	110	88	−20	195
鬼相の枪	鬼女の命石	111	89	−20	190
ノーブルスラスト	光の结晶石	112	90	−20	200
ドラグボール	黑龙の爪	120	96	−20	190
イルランス	漆黑の命石	135	90	−20	195
ギアスピア	谜のボックス	115	136	−20	190
ネコランス	猫の手の睛物	123	96	10	155
リボンランス	天使の冰像	145	56	−20	100
圣天ランス	武士の心得	130	110	−20	205

拳

名称	材料	ATK	DEF	AGL	DUR
アマターナックル	铁矿石	8	4	20	80
メタルナックル	放电の矿石	9	5	20	85
グランクロー	叶龙のトゲ	18	10	10	98
クレビスナックル	重金矿	18	9	20	95
ハードクロー	水呼の矿石	19	10	20	100
タスククロー	兽の纹章	20	10	10	105
铁斩拳	火炎の矿石	28	14	20	102
スティルクロー	疾风の矿石	29	15	10	95
スウィフトブロー	加速モーター	30	15	25	100
アキュートクロー	轻铁矿	38	19	10	105
ヘビーナックル	雷兽の角	39	20	20	115
兽王タスク	兽王の纹章	50	22	10	110
サンドブロー	砂岩矿	48	24	20	109
涡潮の大爪	涡潮のエビバサミ	49	25	20	110
シエルナックル	钢のコウラ	59	25	20	120
アダマンナックル	アダマン矿	58	29	20	140
ギミックナックル	扩散装瞒	59	30	10	98
魔曲铁拳	对魔矿	60	30	20	110
水晶の爪	水晶石	68	34	15	115
ネイルナックル	翼龙の爪	69	35	20	118
ホーリーナックル	勇者の印	70	35	20	120
セイントナックル	勇气の证	78	39	20	115
イーブルクロー	魔族の角	79	40	10	120
バイトハング	神兽の纹章	80	40	10	119
マシンナックル	机术の卷物	90	41	20	120
ブリッククロー	深红の角	88	44	20	128
铁の爪	忍者の极意その壹	89	45	20	125
忍者の小手	忍者の极意その贰	90	45	20	135
鬼神の小手	鬼神の角	91	46	20	129
魔道クロー	高魔の命石	98	49	10	125
恶魔の爪	鬼神童子的命石	107	50	10	145
マスタークロー	真眼矿	108	54	10	138
鬼相の小手	鬼女の命石	109	55	20	130
ノーブルトゥース	光の结晶	110	55	10	170
ドラゲセスタス	黑龙の爪	115	60	10	130
イルクロー	漆黑の命石	130	50	10	132
ギアナックル	谜のボックス	110	100	20	135
ニャックル	猫の手の瞒物	118	60	50	100
リボンナックル	天使の冰像	140	35	20	80
圣天ハング	武士の心得	125	80	10	150

钻

名称	材料	ATK	DEF	AGL	DUR
アマタードリル	铁矿石	11	10	−10	100
メタルモーター	放电の矿石	12	11	−10	105
グランモーター	叶龙のトゲ	22	18	−10	115
クレビスドリル	重金矿	21	18	−10	113
ハードタービン	水呼の矿石	22	19	−10	118
タスクモーター	兽の纹章	24	21	−10	125
铁斩机	火炎の矿石	30	26	−10	120
スティルモーター	疾风の矿石	32	26	−10	115
スウィフトドリル	加速モーター	34	26	−5	120
アキュートドリル	轻铁矿	40	35	−10	125
ヘビーモーター	雷兽の角	42	35	−10	150
兽王タービン	兽王の纹章	54	40	−10	155
サンドモーター	砂岩矿	50	43	−10	145
涡潮のタービン	涡潮のエビバサミ	52	43	−10	150
シエルモーター	钢のコウラ	63	43	−10	165
アダマンドリル	アダマン矿	60	52	−10	195
ツインドリル	扩散装瞒	62	52	−10	175
魔曲电动	对魔矿	64	52	−10	160
水晶のドリル	水晶石	70	60	−10	170
ネイルタービン	翼龙の爪	72	60	−10	175
ホーリータービン	勇者の印	74	60	−10	200
セイントタービン	勇气の证	80	69	−10	185
イーブルモーター	魔族の角	82	69	−10	190
バイトタービン	神兽の纹章	84	69	−10	205
マシンモーター	机术の卷物	95	69	−10	200
ブリックドリル	深红の角	90	78	−10	225
回转忍具	忍者の极意その壹	92	78	−10	205
忍者电动	忍者の极意その贰	94	78	−10	225
鬼神のドリル	鬼神の角	101	78	−10	230
魔导モーター	高魔の命石	100	86	−10	225
恶魔のタービン	鬼神童子の命石	102	86	−10	238
マスターギア	真眼矿	110	95	−10	235
鬼相のドリル	鬼女の命石	112	95	−10	240
ノーブルホーン	光の结晶石	114	95	−10	250
ドラゲハザー	黑龙の爪	123	103	−10	230
イルモーター	漆黑の命石	138	98	−10	240
ギアタービン	谜のボックス	118	143	−10	245
キャットモーター	猫の手の瞒物	126	103	20	200
リボンモーター	天使の冰像	148	70	−10	100
圣天电动	武士の心得	133	120	−10	250

强化道具一览

名称	ATK	DEF	AGL	DUR	取得方法
铁矿石	–	1	–	6	破坏杂物／钓鱼
放电の矿石	1	—	1	8	敌身上[タケシー]
叶龙のトゲ	1	–	−1	10	敌身上[グラスドラゴン]
重金矿	–	3	−5	12	破坏杂物／敌身上[オオアカ切断虫]
水呼の矿石	2	3	–	10	敌身上[ハンドスライム]
兽の纹章	2	2	1	14	第2话黑剑士武器破坏／钓鱼
火炎の矿石	3	3	−3	13	敌[鬼面火]
疾风の矿石	2	2	2	16	敌身上[ウインドレオン]
加速モーター	2	2	3	10	第3话デユラハン／钓鱼
轻铁矿	3	3	2	11	破坏杂物
雷兽の角	4	3	–	12	敌身上[エレボルツ／エレスパーク]
兽王の纹章	3	3	2	15	第4话黑剑士武器破坏／钓鱼
砂岩矿	4	5	–	15	破坏杂物(常夏之海洞窟)
涡潮のエビバサミ	3	6	−2	12	第5话アクアエレメント／敌
钢のコウラ	4	6	−3	18	第5话ロブスドラゴン／钓鱼
扩散装瞒	5	3	–	15	敌身上[グラップ]
对魔矿	5	6	2	18	第6话后钓鱼
アダマン矿	–	10	−8	21	破坏杂物
水晶石	6	5	1	20	破坏杂物
翼龙の爪	6	6	4	13	敌身上[エレウインド／エレゲイル]
勇者の印	8	5	–	20	第7话マグナ武器破坏／钓鱼
勇气の证	5	8	–	20	第7话トリス武器破坏／钓鱼
魔族の角	8	7	−5	22	第8话デス武器破坏／钓鱼
神兽の纹章	7	7	6	21	第8话黑剑士武器破坏／钓鱼
机术の卷物	8	8	−5	22	第8话基杜武器破坏／钓鱼
深红の角	10	2	−2	18	敌身上[鬼愿法师／エレファイア]
忍者の极龙その壹	4	2	10	20	第9话クウヤ武器破坏／钓鱼
忍者の极龙その贰	2	4	10	25	第9话コヒナ武器破坏／钓鱼
鬼神の角	11	6	−10	25	第9话良牙武器破坏／钓鱼
高魔の命石	13	10	−12	23	第10话柏丝武器破坏，敌[フィレオン]
鬼神童子の命石	12	8	–	25	第10话良牙武器破坏，敌[デスマンティー]
真眼矿	15	–	−15	30	第10话后彼高武器破坏，敌[キラーメタル／メタルクラブ
鬼女の命石	–	15	−15	–	第10话玲莉武器破坏，敌[真怪鱼]
光の结晶石	1	20	1	35	极寒之雪溪谷事件
黑龙の爪	16	5	−15	20	敌人ダークドラゴン身上
谜のボックス	20	20	−10	35	完成小孩失物／朽ちた机械迷宫サテライトアイ
漆黑の命石	15	15	10	29	完成商人事件／哥拉迷宫デスヒート
猫の手の瞒物	10	10	30	10	完成寻猫他事件／常夏之海洞窟ザリガニーダ
天使の冰像	25	25	–	33	极寒之雪溪谷アイスドール
武士の心得	35	35	−30	35	特殊强化指南完成／真巫女ザル鬼

钢之炼金术师　12位角色招式、特性全攻略

●BANDAI●FTG●8月26日发售●7140日元●1至4人玩

钢之炼金术师 梦之狂欢节

Text:文绘 Design:Simon

艾德华德·艾鲁利克 エドワード·エルリック

体力	普通
速度(スピード)	高速
持久力	普通
得意距离	接近战
得意金属	金属
弱点属性	火
推介同伴	アルフォンス、ウインリィ

COMBO

*■·■·■·■·■·■
*→+■·■·■·■·■
*■·■·■·■·○
*↓+■·↓+■·↓+■·×
*■·↓+■·■·×
*■·↓+×
*→+×·×
*↓+■·×
*跳跃中に■·■
*跳跃中に■·×

阿尔芬斯·艾鲁利克 アルフォンス·エルリック

体力	高
速度(スピード)	缓慢
持久力	高
得意距离	中距离战
得意金属	水
弱点属性	土
推介同伴	エドワード、グリード

COMBO

*■·■·■
*→+■·■·■
*↓+■·■
*→+×·×·×
*→+×·×·×·←+■
*■·■·■·←+■
*→+■·■·■·←+■

罗伊·穆斯唐 ロイ·マスタング

体力	普通
速度(スピード)	缓慢
持久力	普通
得意距离	远距离战
得意金属	火
弱点属性	木·土·金属
推介同伴	ホークアイ·ヒューズ

COMBO

*■·■·■
*■·■·■·→+■·■·×·×
*→+■·■
*■·■·■·→+○
*→+○·○·○
*×+×
*→+■·■·↓+○

莉莎·霍克艾 リザ·ホークアイ

体力	普通
速度(スピード)	快速
持久力	普通
得意距离	接近·中距离·长距离
得意金属	水
弱点属性	土
推介同伴	マスタング·ヒューズ

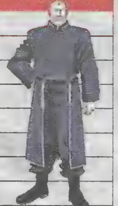
COMBO

*■·■·■·■·■·■
*↓+■·■·■·■·■·■
*↑+■·■·■·■·■·■
*跳跃中■·■·■·■·■·■·■
*×·■·×
*○·○·○·○·○·○
*↓+×·×·■·×
*→+×·■·■·■·■·■·■
*×·■·○·○·○·○·○·○
*↓+×·×·■·○·○·○·○·○·○
*→+×·←+×
*→+×·■·■·■·■·■·■·↓+■

*■·■·■·■·■·○·○·○·○·○·○

阿力克斯·路易·阿姆斯特朗 レックス·ルイ·アームストロング

体力	高
速度(スピード)	速度
持久力	高
得意距离	中距离战
得意金属	土
弱点属性	木
推介同伴	マスタング·ホークアイ·ヒューズ



COMBO

*■·■·■·■·■
*→+■·■·■·■
*→+×·■·■·■
*■·■·■·■·○
*■·■·■·■·↓+■
*→+×·■·■·■
*←+×·×
*←+×·■
→+■·■·■·■·→+■·■·■·■·→+■·■·
■·■

温莉·洛克贝尔 ウィンリィ·ロックベル

体力	低
速度(スピード)	缓慢
持久力	低
得意距离	长距离
得意金属	木
弱点属性	金属
推介同伴	エドワード·イズミ

COMBO

*↓+■·↓+■·↓+■

马斯·休斯 マース·ヒューズ

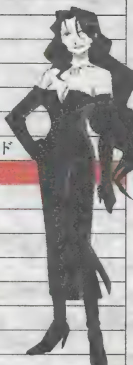
体力	低
速度(スピード)	普通
持久力	低
得意距离	长距离
得意金属	无い
弱点属性	无い
推介同伴	マスタング·アームストロング

COMBO

*■·■·■·■
*→+■·■·■·■
*■·■·■·×·×·○·○
*○·○
*○·○·○·○
*→+×·×·×
*→+×·×·×·↑+○

拉斯特 ラスト

体力	高
速度(スピード)	普通
持久力	高
得意距离	长距离
得意金属	水
弱点属性	土
推介同伴	グラトニー·グリード



COMBO

*■·■·■·■·■
*■·■·■·×·×
*■·■·■·×·○
*■·■·×
*■·■·○
*→+■·×·×
*→+■·×·○
*×·×
*跳跃中に○·○·○·○·○·○

格利德 グルトニー

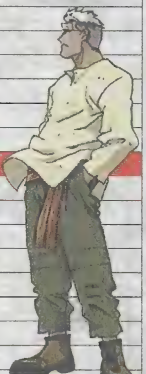
体力	高
速度(スピード)	高速
持久力	高
得意距离	接近战
得意金属	土
弱点属性	木
推介同伴	ラスト·グリード

COMBO

*■·■·■·■·■·■·■·■·■
*■·■·■·■·×
*→+■·■·■·■·■·■·■
*↓+■·■·■·■·■·■·■
*→+■·■·×
*↓+■·■·×
*←+×·×
■·■·■·■·落下后■·■·■·■·■·■·■·
■·■

斯卡 スカー

体力	普通
速度(スピード)	高速
持久力	普通
得意距离	接近战
得意金属	木
弱点属性	金属
推介同伴	イズミ·グリード

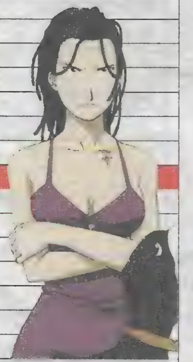


COMBO

*■·■·■·■
*■·■·■·×
*■·■·■·↓+×
*→+■·■·■
*→+■·■·■·R1+○
*→+■·■
*→+■·○
*×·×
*→+×·×
*→+×·×·→+■·○

依滋米 イズミ·カーティス

体力	低
速度(スピード)	普通
持久力	低
得意距离	接近战
得意金属	火
弱点属性	水
推介同伴	无

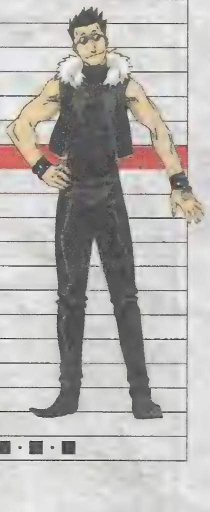


COMBO

*■·■·■·■·■
*→+■·■·■·■
*↑+■·■
*↓+■·■
*→+×·×
*×·×·×·×·×·○
*→+×·○
×·×·×·×·×·→+○·■·■·■·■·■

格拉特尼 グリード

体力	高
速度(スピード)	普通
持久力	非常高
得意距离	接近战
得意金属	火
弱点属性	水
推介同伴	无



COMBO

*■·■·■·■·■
*■·■·■·■·×·×
*→+■·■·■·○
*→+■·■·■·×
*↑+○·○
*↓+○·×
*→+■·■·×
*↓+■·■
*→+■·■·↓+×
*○·○·○
*×·○
*→+■·■·×·×·■·■·■·■

信赖度

人物组合	
○：初期 BOUNS + 20	□：初期 BOUNS + 10
エドワード＆アルフォンス	○
エドワード＆イズミ	□
エドワード＆ウィンリィ	□
アルフォンス＆エドワード	○
アルフォンス＆グリード	□
マスタング＆ホークアイ	○
マスタング＆ヒューズ	○
マスタング＆アームストロング	□
ホークアイ＆マスタング	○
ホークアイ＆ヒューズ	□
ホークアイ＆アームストロング	□
ヒューズ＆マスタング	○
ヒューズ＆ホークアイ	□
ヒューズ＆アームストロング	□
アームストロング＆マスタング	□
アームストロング＆ホークアイ	□
アームストロング＆ヒューズ	□
ラスト＆グラトニー	○
ラスト＆グリード	□
ウィンリィ＆エドワード	□
ウィンリィ＆イズミ	□
グラトニー＆ラスト	○
グラトニー＆グリード	□
イズミ＆エドワード	□
イズミ＆ウィンリィ	□
グリード＆アルフォンス	□
グリード＆ラスト	□
グリード＆グラトニー	□

コレクションカード

第一弹	81 枚		
第二弹	99 枚		
特典カード	6 枚		
要素名	单独炼成	材料2个の炼成	出现数
コレクションカード第一弹 通常カード	0・1・2・3・4 任何一个	0・1・2・3・4×任何0材料	各一个
コレクションカード第一弹 SP カード	0・1・2・3・4 任何一个	0・1・2・3・4×任何0材料	各一个
コレクションカード第二弹 通常カード	不可能	2・3・4×任何2材料	各一个
コレクションカード第二弹 SP カード+特典カード	不可能	2・3・4×任何2材料	各一个

キャラボイス（角色声音）

	单独炼成	复数道具炼成	条件
エドワード	机械铠	机械铠×材料どれでも	无
アルフォンス	アルフォンスの兜	アルフォンスの兜×材料どれでも	无
マスタング	大佐の阶级章	大佐の阶级章×材料どれでも	无
ホークアイ	中尉の阶级章	中尉の阶级章×材料どれでも	无
ヒューズ	中佐の阶级章	中佐の阶级章×材料どれでも	无
アームストロング	少佐の阶级章	少佐の阶级章×材料どれでも	无
ラスト	最强の牙	最强の牙×材料どれでも	ラストが使用可能
グラトニー	骨付き肉	骨付き肉×材料どれでも	グラトニーが使用可能
イズミ	イズミの纹章	イズミの纹章×材料どれでも	イズミが使用可能
ウィンリィ	工具セット	工具セット×材料どれでも	ウィンリィが使用可能
グリード	最强の盾	最强の盾×材料どれでも	グリードが使用可能
スカー	サングラス	サングラス×材料どれでも	スカーが使用可能

ゲーム用 CG（游戏 CG）

要素名	复数道具炼成	出现数
ゲーム用 CG (STORY 用)	材料1・2×材料1・2	各一个
ゲーム用 CG (CHARACTER)	材料1・2×材料1・2	各一个
全 84 种类		

全炼成道具取得方法

●：在版面中进行炼成、破坏对手的炼成
■：将敌人打飞　▲：炼金术合成

炼金素材 0

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
スピーカー	リオールの街 STAGE	★	●■▲
电话机	蒸气机关车 STAGE	★	●■▲
スピーカー	ユースウェル炭矿 STAGE	★★	●■▲
マイク	ユースウェル炭矿 STAGE	★	●■▲
无限机	地下水道 STAGE	★	●■▲
ラジオ	地下水道 STAGE	★	●■▲

炼金素材 1

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
スケッチブック	リオール STAGE	★	●■▲
绘の具チューブとふで	リオール STAGE	★	●■▲
イーゼル	蒸气机关车 STAGE	★	●■▲
キャンバス	蒸气机关车 STAGE	★	●■▲
カメラ	ユースウェル炭矿 STAGE	★	●■▲
パレット	地下水道 STAGE	★	●■▲
地图	アクロイアの街 STAGE	★	●■▲
しんぶん纸	セントラル武斗会场 STAGE	★	●■▲
タロットカード	チーム相性 E 以上	★	●■▲
クリスタル	チーム相性 E 以上	★	●■▲
ペンとインク	チーム相性 D 以上	★	●■▲
トランプ	チーム相性が C 以上	★	●■▲
サイレーンのカード	アクロイアの街 STAGE	★★	●■▲
ブラッドレイの剑	セントラル武斗会场 STAGE	★★★	●■▲

炼金素材 2

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
エドの枪	アクロイアの街 STAGE	★	●■▲
ホークアイの铳	アクロイアの街 STAGE	★	●■▲
ゴング	セントラル武斗会场 STAGE	★	●■▲
打ち上げ花火の玉	セントラル武斗会场 STAGE	★	●■▲
金货	チーム相性 E 以上	★	●■▲
ライフル铳	チーム相性 D 以上	★	●■▲
ちく音机	チーム相性 D 以上	★	●■▲
ヘッドホン	チーム相性が C 以上	★	●■▲
目觉まし时计	チーム相性が B 以上	★	●■▲
オルゴール	チーム相性が A 以上	★	●■▲
教会の钟	リオールの街 STAGE	★★	●■▲
マスタングの手袋	蒸气机关车 STAGE	★★	●■▲

炼金素材 3

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
アナログばん	ユースウェル炭矿 STAGE	★	●■▲
音乐テープ	地下水道 STAGE	★★	●■▲

炼金素材 4

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
ヴァイオリン	TEAM 相性 B 以上	★	●■▲
クラシックギター	TEAM 相性 B 以上	★	●■▲
トランペット	TEAM 相性 B 以上	★	●■▲
ティンパニ	TEAM 相性 B 以上	★	●■▲
ハープ	TEAM 相性 B 以上	★	●■▲
クラリネット	TEAM 相性が A 以上	★	●■▲
グランドピアノ	TEAM 相性が A 以上	★	●■▲
银のハーモニカ	TEAM 相性が A 以上	★	●■▲

炼金素材 5

道具名称	取得版面	珍贵度	取得方法
机械铠	对手是エドワード、TEAM 相性が A 以上	★	●■
アルフォンスの兜	对手是あるフォンス、TEAM 相性 B 以上	★	●■
大佐の阶级章	对手是マスタング、TEAM 相性 C 以上	★	●■
中尉の阶级章	对手是ホークアイ	★	●■
中佐の阶级章	对手是ヒューズ、TEAM 相性 D 以上	★	●■
少佐の阶级章	对手是アームストロング、TEAM 相性 E 以上	★	●■
最强の牙	对手是ラスト、完成故事模式一次	★	●■
骨付き肉	对手是グルトニー、ラスト使用可能	★	●■
イズミの纹章	对手是イズミ、グルトニーが使用可能	★	●■
工具セット	对手是ウィンリィ、イズミが使用可能	★	●■
サングラス	对手是スカー、TEAM 相性 B 以上、ウィンリィ使用可能	★	●■
最强の盾	对手是グリード、TEAM 相性 A 以上、スカー使用可能	★	●■
がくふ	TEAM 相性 A 以上	★	●■
眼带	对手是ブラッドレイ、TEAM 相性 S 以上、グリード使用可能	★★	●■
エドの手帐	无	★★	●■
ナイトのこま	对手是ブラッドレイ	★★	●■
クリーンのこま	TEAM 相性 A 以上	★★	●■
铜ぞう	对手是アームストロング、TEAM 相性 A 以上	★★	●■
牛のおきもの	TEAM 相性 A 以上	★★	●■
ウロボロスの纹章	TEAM 相性 S 以上、ブラッドレイ使用可能	★★★	●■
军の纹章	对手是ブラッドレイ、TEAM 相性 A 以上	★★★	●■
银时计	对手是エドワード、マスタング或アームストロング、チーム相性 S 以上、全故事完成一次	★★★★	●■

太郎信箱

Game-kjb@vip.163.com

《王国之心》怎么取得主角最强武器

读者的杂问

太郎兄：

1)请问在《星之海洋3 导演剪辑版》中，后半段是否还会发生敌人能力过强的问题呢？

答：虽然游戏已经过调整，不过怪物在故事的后半段仍然是那么强。

2)《天外魔镜2》中，在特典映像与刚开始的MOVIE片段（一开始マンジマル在和母亲食饭时）之间的？MOVIE怎样取得？

答：非常抱歉，本人没有玩过该游戏，而且厂方也没有公开该资料。

3)当我在朋友家中看见他玩《宿命传说2》时，JUDAS的秘奥义(忘了是什么招式)能出四段(即上面的招式名称改变了四次)，要怎样才能使出？

答：不知阁下所说的是不是隐藏的秘奥义“真神炼狱刹”，如是的话首先要完成游戏2次以上，当主线故事进入天地战争时代突入的部分后，在祖达斯发动“魔人灭杀暗”后再发动秘奥义“义怜圣灵斩”中，按著○键不放就有1/5的机会发动“真神炼狱刹”。

4)贵刊刊登的《WE8》名单中，曼城的孙继海找不到继和海的汉字(根据贵刊球员名单的平假名)，到底在哪里才能找到呢？

答：继是け，第三行右一，至于海则是か，第八行左一，相信本次你必定可以找到。

5)在PS的《DRAGON QUEST 7》中，我已经完成了圣风之谷，但怪物公园依然没有变化(我已经邀请了很多只怪物了，也拿了三个魔物生息图了)，为什么呢？

答：在怪物公园分为墓场、山地、塔、洞窟、砂漠、高原、森林、湿地和海水公园多处，你必须将怪物放在适当的地区。

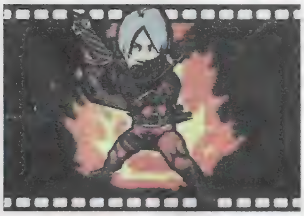
希望太郎兄能帮忙解决我的难题！（如不能刊登也可用E-mail回覆！）

感激不尽！

读者ZANGER上

《红侠乔伊》秘技

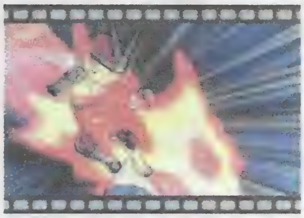
太郎兄：



1)我想问PS2的《雅典奥运2004》有没有秘技或者隐藏项目呀？

答：该游戏有一个隐藏比赛项目“平衡木(BALANCE BEAM)”，出现方法是在标题画面顺序输入上、×、□、△、左、右、SELECT。

2)我想问刚推出的《红侠乔伊》怎样才能用但丁，还有没有其他隐藏人物呢？



答：隐藏任务的出现方法已于上期的《红侠乔伊》攻略中刊登，现在为你再说明一次吧！本游戏共有四位隐藏角色，以任何难度爆一次机可以得到但丁。以ADULT MODE完成游戏一次则能用到西尔维亚，同时会开启V-RATED难度。以V-RATED难度爆机则能用到阿拉斯托，并开启ULTRA V-RATED难度。以ULTRA V-RATED难度爆机则能用到蓝队长。

3)《红侠乔伊》有没有秘技呀？

答：该游戏只有一个秘技，就是有无限VFX计量，在每关收集所有的彩色“V”后，VFX计量就不会减退。

谢谢你！太郎。

读者张瑞聪

《王国之心》最强武器取得条件

太郎：

1)《FF8》会重新在PS2上推出吗？

答：这机会不是没有，但很低。首先是要复刻的话也会先选择《FFVII》，其次就是《FFVII》至《FFIX》由于都是PS作品，基本上市面上仍然很容易买得到，况且那些作品当年已卖出数百万套，复刻版要达到相同成绩实在不容易，当然像《DQ》系列复刻有过百万套销量的前例会为厂商带来信心，然而《FF》系列每一作的开发成本都远比《DQ》高出十多倍以上，若没有十足的把握，厂方肯定不会轻易复刻这些作品。也许到PS3推出时才复刻的机会比较大。

2)《王国之心》的最强KEYBLADE如何拿到？

答：你是指“ULTIMA WEAPON(アルテマウェポン)”吗？你需要在合成屋制造过全部24种的物品后，才能合成此最强武器，至于所有合成道具所需要的材料及数量请参阅附表。

完成品	合成材料
コテージ	うるおいのかけら×2、燃え上がるかけら×3
エリクサー	燃え上がるかけら×2、冻てつくかけら×2、とどろくかけら×2、ミスリルのかけら×4
エナジーバングル	力のかけら×2、冻てつくかけら×1
パワーチェーン	斗气のかけら×2、力のかけら×2
エンジニアピアス	斗气のかけら×2、とどろくかけら×1
ダークリング	透きとおるかけら×2、うるおいのかけら×1、ミスリルのかけら×2
メガポーション	燃え上がる魔石×1、冻てつく魔石×1、とどろく魔石×1、ミスリルのかけら×2
AP アップ	斗气のかけら×3、斗气の魔石×2、ミスリル×3
エンジェルバングル	斗气のかけら×3、力のかけら×3、うるおいの魔石×3
マジックブレス	燃え上がるかけら×3、冻てつくかけら×3、とどろくかけら×3、ミスリル×2
バスターチェーン	力のかけら×3、力の魔石×1、透きとおる魔石×1
マスターピアス	透きとおるかけら×3、透きとおる魔石×2、斗气の魔石×2
メガエーテル	燃え上がる魔石×3、冻てつく魔石×3、とどろく魔石×3、うるおいのかけら×5、うるおいの结晶×1
ガードアップ	透きとおるかけら×5、透きとおる魔石×3、透きとおる结晶×1、满たされるしずく×1
ガイアバングル	力のかけら×5、力の魔石×3、うるおいの结晶×1
ルーンブレス	燃え上がる魔石×2、冻てつく魔石×2、とどろく魔石×2、ミスリル×3
セイブザハート	斗气かけら×3、力のかけら×3、みなぎる结晶×1
スリースターズ	燃え上がるかけら×3、冻てつくかけら×3、とどろくかけら×3、オリハルコン×1、きらめく结晶×1
ラストエリクサー	うるおいのかけら×5、うるおいの魔石×3、うるおいの结晶×1、きらめく结晶×1、吹き荒れるカゼ×2
パワーアップ	力のかけら×5、力の魔石×3、みなぎる结晶×1、满たされるしずく×1、オリハルコン×2
ブレイブチェーン	斗气かけら×5、斗气の魔石×3、透きとおる结晶×1
フォースブレス	きらめく结晶×2、满たされるしずく×1、オリハルコン×1、吹き荒れるカゼ×1
クリスタルクラウン	透きとおる结晶×3、みなぎる结晶×3、きらめく结晶×3、うるおいの结晶×3
リボン	燃え上がる魔石×5、冻てつく魔石×5、とどろく魔石×5、うるおいの魔石×5、吹き荒れるカゼ×3
アルテマウェポン	透きとおる魔石×5、力の魔石×5、とどろく魔石×5、满たされるしずく×3、吹き荒れるカゼ×3

3)请问《口袋妖怪 叶绿》里有没有水君和MEW？怎样才能捕捉到？

答：你提的两只精灵均不能捕捉到的。

无名

PS2美版游戏秘技

电玩太郎：

你好！以下有一些问题想太郎大哥帮忙解答。

1)美版游戏《GHOST HUNTER》有没有秘技？因为觉得挺难玩的。

答：此游戏有两个秘技，第一个是LAZ不会死，方法是按着右和L3五秒再按△。第二个是增加主角的攻击力，方法是按着右和L3五秒再按○。

2)另外美版PS2赛车游戏《TEST DRIVE：EVE OF DESTRUCTION》有没有秘技？

答：很抱歉，此游戏还没有发现秘技。

3)有个名为《PSI—OPS》的游戏，该游戏又有没有秘技呢？

答：本游戏有挺多隐藏东西，大部分都在主选单指着EXTRA CONTENT 按R1 输入密码取得密码获得内容

548975	回避子弹能力	196003	Training Barret3 服装
456456	超级超能力Super PSI 能力	196004	Training Barret4 服装
537893	开始已获所有力量	196005	Training Barret5 服装
978945	无限子弹	196006	Training Barret6 服装
987978	没有头部	231324	Wei Lu 服装
05120926	Pitfall 任务	978789	Dragon Wei Lu 服装
76635766	Panic Room 任务	654654	Tranquility Wei Lu 服装
020615	Up And Over 任务	459797	General 服装
945678	Stop Lights 任务	431644	Clown General 服装
9442662	Gasoline 任务	135454	Bikini Marlena 服装
154897	Bottomless Pit 任务	65496873	Saranae 服装
090702	TK Alley 任务	489788	Marlena 服装
154684	Gear Gauntlet 任务	136876	Tonya 服装
428584	Tip The Idol 任务	231644	Fetish Pyro 服装
565485	Psi Pool 任务	468987	Jov Leonov 服装
659785	Aura Pool 任务	321646	MP1 服装
568789	Bouncy Bouncy 任务	698799	MP2 服装
456878	Gnomotron 任务	654659	MP3 服装
564689	Training Nick 服装	698798	Jack 服装
484646	Urban Nick 服装	365498	Soldier 服装
975466	Wasteland Nick 服装	454566	Burned Soldier 服装
456498	Stealth Nick 服装	998789	Labcoat 服装
135488	Sara 服装	364654	Dock Worker 服装
468799	Psi Sara 服装	546546	Scorpion 服装
678999	Suicide Sara 服装	05051979	Arcade Mode 开门密码
497878	Barrett 服装	07041979	Coop Mode 开门密码
196001	Training Barret1 服装	7734206	Survival Mode 开门密码
196002	Training Barret2 服装	465486	Dark Mode 开门密码

祝身体健康！

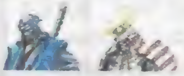
忠实读者林源三

《光明力量》隐藏角色取得条件

太郎先生：

请问《光明力量》中的忍者和一名日本武士是如何加入的，在攻略中好像没有提及，请多多指教，谢谢！

答：以下是两名隐藏同伴的加入方法。



忍者：于第5章ワーラル的左上方看那里的路牌，然后调查フライパンリーフ的教会书柜。完成海底神殿后，调查フライパンリーフ左侧的路牌，之后往ワーラル酒吧右下方，在可搭乘船的状态下看告示牌，接着往教会调查书柜，最后再到ワーラル右上码头调查那里的鱼便可。

武士：于第6章ルドル村最初的房间会看见三张纸，接着调查墙上画有龙图案的纸。往クリン房间的途中会有四张纸，分别调查后，沿着町外围绕道走到左端调查那里的告示牌。之后走到有カリン的建筑物二楼调查其中一件衬衣，最后再调查龙的铜像便可。

读者CHARLES上

解不开的《尸人》难题

太郎你好！

本人是你们长期的支持者，由你们创刊开始^_^但这次是我第一次来信，希望能抽时间解答小弟对于贵刊《尸人》攻略的问题如下：

1)SCENARIO 15——竹内多闻的终了条件2。攻略中所提及只要打开祠堂的门取得(安野依子学生证)后，再把头脑尸人击倒便可。但本人已照贵刊的攻略做但依然无法取得(安野依子学生证)。本人到达E点时只能破坏祠堂门的锁但不能开启它。请问如何是好？！

方法是否有错？！请指点！

答：以枪破坏祠堂门锁后还得上前再调查祠堂门，如此竹内多闻会打开门找到学生证。

2)SCENARIO 25——竹内多闻的终了条件2。攻略中说在一开始直接前往2楼男厕，但男厕的门无法打开。请问是否有其他方法呢？！请指点！

答：那是因为未完成SCENARIO 19的必要条件。于SCENARIO 19中，进入地下(1)点的仓库，可找到“二阶男子洗手间之键”，然后把(2)点2阶男子洗手间的锁打开，如此在SCENARIO 25中便能开启男厕的门。

THANKS

多谢回答本人问题~ 最后祝贵刊销路上升！

长期读者上

《OUTRUN 2》可作八人大战

TO：太郎兄…

小弟又来打搅了，我最近都在做运动(雅典奥运2004)，下面有些问题请教。

1)《OUTRUN 2》能多少人一起ON LIVE玩呢？同时是否会有Daytona车？因为我知有Daytona赛道。

答：《OUTRUN 2》使用XBOX LIVE对战时最多能让八人一起比赛，刺激性不会比《PGR2》逊色。而有关能否用Daytona赛车还是未知之数，但《OUTRUN 2》已和法拉利签了授权，所以有其他车登场的可能性较低。

2)《幻影沙尘》玩什么？我看很多人在玩它的DEMO版(ON LIVE)，还有《SPIKEOUT》什么时候推出？我等了很久了。

答：《幻影沙尘》是个超能力对战游戏，整个游戏基本上都是在不同的舞台上进行最多四人的战斗，利用场中拾取的超能力胶囊将同伴以外的对手打倒便算胜利。游戏本身带有卡牌成份，玩家在场中可拾取的技都会在玩家的“卡组”中选取，而使用有关超能力必须有相应的能量，在战斗中胜利后，可用获得的报酬购买更多的超能力，令自己的“卡组”更强，发挥更强大的威力。而本作品另一魅力就是能网上对战，由于都不知道对手持有什么超能力，所以这会大大增加挑战性，总体来说是款出色的作品。至于《SPIKOUT》预定今年冬季推出，我想12月的机会比较大。

老饼万能侠WILLIAM

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

BIOHAZARD 爆发 档案2

CAPCOM | 9月9日 | AVG
1人玩 | 7140日元

PS2 总分 27

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

Minamoto

著名恐怖游戏“《BIOHAZARD》系列”ONLINE版的最新作，本作仍然保持了前作的优点，而且还有颇多改良的地方，例如追加了动作、道具、人物个性演出剧情丰富等。主线方面大致上继承了前作的剧情，玩过前作的朋友应该很容易适应并投入其中。整体游戏的难度大幅度提升，最明显的是碰上的丧尸更加聪明和敏捷，即使是熟悉《BH》的朋友也会难以应付，初级玩家更会感到吃力。

苍刃

基本系统上与前作《BIOHAZARD 爆发》可说全无分别。不过游戏的难度方面，就明显地大幅增加了不少。原因并不只是因为登场的敌人比前作强，最重要的是在每个舞台内的流程难度都比前作要高，即使是在最开始的任务中，也会出现会跑的丧尸。对于不熟悉游戏操作或初级的玩家而言，可能感觉会不太亲切吧。

小志幽凉

“《BIOHAZARD 爆发》系列”的续作，所能使用的角色跟前作相同，玩过前作的朋友相信更容易融入到游戏中。本作的舞台是动物园，所以除了丧尸外，还有不少感染了病毒的动物出现，冒险时更是危机重重。角色方面，追加了各人物专用的道具显得更有特色，而丧尸也比前作更为难缠，游戏整体的难度大幅上升，如果从OFFLINE模式的角度去看，耐玩度确实要比前作高。

电玩太郎

“《BH》系列”以往的新鲜感，到如今已经逐渐失去了其魅力，新作销量更是每况愈下。从中可以发现故事剧本的不完整性，以及变化一直不是不大的系统。而能上网玩的《BIOHAZARD 爆发 档案》虽然在去年也已有30多万的销量，但却远比全盛时期要低。本作基本上沿用前作的系统，并追加了许多新面孔的敌人，游戏难度则远比前作高，不过本人还是对于不能直接对话这一点感到纳闷，但喜欢前作的人可以继续捧场。

DORORO

SEGA | 9月9日 | ACT
1至2人玩 | 7140日元

PS2 总分 32 銀

SEED

故事的內容有點兒科幻及帶有神話的色彩，改編作為遊戲十分合適。遊戲的系統操作不算太過複雜，如果曾經接觸過《無雙》的朋友，相信能夠輕易上手。至於難度方面亦十分適中，回復道具和記錄點到處也能找到，要打倒魔神過版一點也不困難。不過假如玩者跟朋友雙打就不要抱太大期望，因為身旁的多羅羅實在太難操控，而且缺少了他也無法找到隱藏通道，還是當作是一款單人遊戲吧！

Minamoto

改编自“日本漫画之神”手冢治虫先生的漫画作品，主人公原本身体的多处部分都被众魔神夺去，游戏的目的就是取回失去之物，而每当过了一部分，其能力便会随之而提升，系统上的确带给了玩家们独有的新鲜感。就一款动作游戏而言，在以一敌众的战斗环境下，配合主人公变化多端的攻击技巧，充分地表现出了游戏应有的爽快感和趣味性。总的来说，是一款值得多玩的作品。

猫部

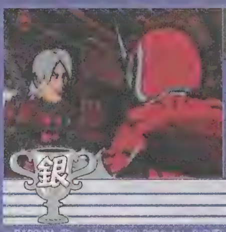
改编自手冢治虫漫画的动作游戏，角色经过重新设定，更加切合当今玩家的口味。游戏以类似“无双”式的玩法进行，颇有爽快感。玩家可以选择百鬼丸或多罗罗出战，各有不同的攻击武器，而且非常忠实原作，再加上武器可以提升等级并取得新能力，令游戏更为多样化。整体而言，是近期一款不俗的动作游戏，无论有没有看过原著，都绝对值得一玩！

赤目黑龙

用这种神怪主题改编成游戏的情况目前已经很少有了，人物设计与原著非常相近，而游戏的头两关以黑白来表现百鬼丸失去眼睛的状态，实在相当出色！而另一方面，游戏中一个问题便是节奏比较慢，没有预想之中的畅快，尤其是在战斗之时，这种情况更加明显。而战斗方面，其实难度真是较为简单的，如果可以在难度上再加重一点的话，相信效果会更好一点。

红侠乔伊 新生的希望

CAPCOM | 9月9日 | ACT
1人玩 | 7140日元



PS2 总分 32 銀

© CAPCOM CO., LTD. 2003,2004 ALL RIGHTS RESERVED.

小志幽凉

很注重电影感，游戏操作感独特，爽快感一流的动作游戏《红侠乔伊》终于移植到PS2上了，本次追加的新要素虽然只是隐藏人物但丁，不过对没有GC的朋友来说能有机会玩到就已经是最大的卖点了。玩家可以通过3种不同的VFX POWER，去进行慢动作、快速、做华丽动作等特别的行动，借此闯过眼前一个又一个的关卡，爽快之余还需经过一定的思考，喜欢动作游戏的朋友千万不能错过。

Dr.Game

这是一款相当不俗的动作游戏，可是上次由于是在GC上推出的关系，而未能引起国内玩家的话题，实在有点可惜。本次在稍稍改良过之后在PS2上推出，可以令更多玩家接触到该游戏，也算是一件难得的好事，再加上游戏定价较低，相信会有不错的销量，不过比起GC版只是加入了“《恶魔猎人》系列”的主角但丁，对于已玩过旧作的朋友似乎欠缺了点吸引力。

电玩太郎

将立体化的横向动作游戏，配以卡通渲染手法来展现，使游戏画面充满了美式风格，但却很容易以被人接受。游戏的最大卖点是其爽快感，拳打脚踢的效果非常痛快，再加上可以调节玩法的多变的系统，使其成为了众多动作游戏中一款相当优秀的作品。PS2版基本上与GC版没有大分别，只是获爆机后可以使用但丁，因此曾玩过GC版的人实在没有必要再玩了，但未曾玩过的人就绝对值得捧场了。

赤目黑龙

作为一款动作游戏，《红侠乔伊》已经包含了很多的新元素，爽快的打斗、有趣的角色、被掳走的美女，通通都是动作游戏之中的最朴质但也是最重要的元素，再加上以创新的表达手法去展现，实在令喜欢动作游戏的玩家爱不释手啊！最令人喜悦的是游戏以相当低的价格发售，以这个价钱能玩到这种素质的游戏，实在是超值啊！尤其对没有买GC版的玩家而言，实在是9月必买之选！

王者竞技场 II

SPIKE | 9月9日 | FTG
1至4人玩 | 8190日元

PS2 总分 28 銅

SEED

比起前作明顯已進步了不少，首先實名選手的人數超過150名，單是這一點已十分吸引，而且模式的總數亦有增加，玩者享受到的樂趣絕對是有增無減。另外，技能的設定部份同樣非常精細，一定能夠滿足到喜歡職業摔角的玩者。不過，遊戲的讀碟速度實在太長，要使出連技也相當困難，一定要多加功夫才能精通此遊戲。

猫部

虽然摔角游戏在国内并不盛行，不过此作的素质却一点也不差。本作以实名登场的摔角手多达150名，而所收录的招式更是高达2800种以上，部分角色还有指定的特色绝技。此外本作的入场画面、观众声援等效果都比前作要大幅加强，更有现场的气氛。游戏模式颇多，再加上大量的隐藏要素，如果是摔角游戏的FANS，此作绝对是信心之选！

Dr.Game

“大块头聚会”的一款游戏，仅仅是其登场角色的数目便已经破了一个纪录，而且系统方面也承继了前作和“《火焰摔角》系列”的特征，整体来说是款相当不错的作品。但是可能受到PS2的机能所限，游戏只能表现出摔角手细致的动作，对于场馆内气氛的营造或是实况报导的渲染效果却只是一般，令玩家的投入感大打折扣，此外读碟时间过长也是问题之一。

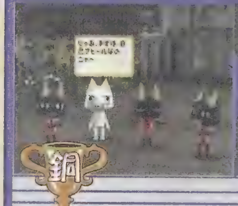
苍刃

SPIKE旗下的摔角游戏，不但收录了多达150多名的真实摔角选手，角色的技能与AI设定等都比前作要详细，令战斗更加紧张，并增添了更多的变化。除此以外，游戏还包括其他不同的模式，其中包括以建造会场为目的的“MATCH MAKER”和需要多场连续战斗的“SURVIVAL MODE”等。游戏整体内容丰富，特别适合喜欢搜集隐藏要素的摔角迷。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

无论到哪里都在一起 多罗万有

■SCE ■9月2日 ■ETC
■1人玩 ■6090日元



PS2 总分 29 銅

Sony Computer Entertainment Inc

小志幽凉

由SCE的吉祥物多罗担当主角的游戏，基本上玩法跟以往的系列作没有太大分别，只是跟多罗沟通的部分有所强化，而且传授给他的话更会变成新人物黑猫的名字。由于此作的乐趣在于跟多罗沟通，所以不懂得日文的话，游戏性将大大降低，再加上有很多的事情对国内玩家来说可能未必会能弄个明白。但如果希望看到多罗表情风趣的一面，也是值得去玩玩的。

Minamoto

"《无论哪里都在一起》系列"的最新作品，游戏的主人公当然仍是可爱的多罗，玩法上大致上与前几作也差不多，利用输入的文字与多罗沟通，令它学会更多的新事物，从而达成游戏的目的，让流浪猫的生活空间变得更加充实起来。首先留意本作将以文字来进行的，所以玩家们必须具有一定程度的日语水平，而整体游戏性则颇为薄弱，本人始终觉得比较适合多罗的FANS。

SEED

回归原点的新作品，明显地是该系列初代的进化版，玩家可以通过多罗与流浪猫之间的谈话，感受到故事剧情带来的乐趣。至于游戏的最大卖点始终是可爱又搞笑的猫儿，尤其是近年来人气有增无减的多罗更是女玩家的宠物。不过游戏里的日语颇深，出现的汉字数目又比一般的游戏少，国内玩家未必能完全享受到游戏的乐趣。

Dr.Game

多罗本次以对话沟通的游戏方式登场，基本上是《无论到哪里都在一起》的强化版本，目的是叫玩家能尽情地投入到与多罗的对话以及观察多罗的反应中，对于多罗的FANS来说相信已会感到满足，但笔者却略嫌舞台只局限在空地上，这有点令人感到沉闷，再加上游戏中采用了大量的日语，对于不懂日语的玩家来说是极大的挑战，希望能早日推出中文版吧！

地狱追击

■CAPCOM ■9月2日 ■ACT
■1人玩 ■7140日元

PS2 总分 29 銅

Dr.Game

相当典型的"异形"类故事，系统方面也没有什么新意可言，不过整体玩起来的感觉不错，颇有《BIOHAZARD》般的紧张感，可惜的是有关故事方面的描述太少，尤其是对话和过场片段的气氛渲染严重不足，令人无法完全投入到剧情中，白白浪费了原本不俗的剧情设定。此外视点、平衡度方面仍有不少需要改善之处。

苍刃

以太空站被外星怪物袭击为题材的作品，跟同类游戏一样，当然不能缺少大量不同种类的兵器。游戏最大的特色当然是怪物们那突如其来的袭击，冒险过程中充满了紧张刺激的气氛。不过敌人的实力与主角的实力实在相差太远，经常会出现陷入苦战的局面。对于动作游戏玩家来说，基本上算是款中规中矩的作品。

Minamoto

这是一款强调动作性的游戏，以未来的太空站为舞台，玩家操纵着主角需要在各处搜索，务求把入侵的外星生物全部消灭。游戏整体的制作素质相当不俗，与敌人战斗时主角可使用多种不同的武器和道具，冒险过程中也充满了紧张刺激的感觉。然而本作并非单纯战斗过关类的游戏，探索行动也是不可缺少的部分，期间会有丰富的剧情加插进来，令作品的趣味性倍增，值得一玩。

SEED

本游戏是以科幻背景作为主题，在宇宙基地内进行探索，并且将入侵的异形逐一击破，以求脱险而出。故事剧情十分老套，并没有什么令人惊喜的地方，不过整体的平衡度做得不错。在游戏中，玩家可以选择各种不同的武器作战，也可以尝试组合道具来提升战斗效果。而角色的行动颇为缓慢，原本应该可以快速移动消灭敌人，但最终只好靠出现的大量回复药品来过关。整体而言，只属于可以一试的游戏。

幽灵猎手

■SCEE ■9月2日 ■ACT
■1人玩 ■7329日元

PS2 总分 28 銅

© 2003 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published under licence from Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Cambridge

猫部

以搜捕恶魔为题材的冒险游戏。虽然画面及CG动画制作得相当出色，可是游戏中仍有很多地方值得改善，其中最大的问题是视点部分，不友善的视点切换往往令玩家很容易迷失方向。搜索的过程也欠缺紧张感，令游戏中有冷场的情况出现，而且游戏中回复体力的机会很少，令难度增加。整体而言，只算是一款中规中矩的作品，但在没有游戏大作推出的真空期，仍然可以一试。

Minamoto

目前较少出现以捉鬼为题材的动作冒险游戏，而该作品在视觉方面的效果却颇高，而游戏里出现的谜题也相当丰富，值得一赞的是捕捉鬼魂后吸收其特殊能力的系统，令游戏的可玩性越来越大。可惜本作在操作与视点方面的设计欠佳，这令笔者不得不减去一定程度的分数，不过仍然是值得一玩的作品。

电玩太郎

虽然至今为止有不少恐怖冒险动作游戏，但是以捉鬼为题材的还不算太多，例如之前有个《GHOST VIBRATION（幽灵的颤动）》，但成绩只属一般。至于本作品就比前者优胜许多，除了游戏画面制作水准较高之外，凭借捉鬼来解谜的设计也很新鲜，而且很考验玩家的脑筋，解开谜题后的成功感相当高。不过操作性以及视点的表现差强人意，实在是美中不足啊。

苍刃

基本上是一个普通的第三人称视点动作游戏，不过则加入了幽灵的题材，除了游戏中会出现不同的幽灵向主角发动袭击，主角还可以反过来利用捉到的幽灵的能力，协助玩家解开游戏中的谜题。与大多数欧美原产游戏的一样，视点是该作品最大的问题，操作方法上也不太亲切。

波斯王子 时间之砂

■Ubisoft ■9月2日 ■ACT
■1人玩 ■7140日元

PS2 总分 34 銀

电玩太郎

作为当年电脑上经典的横向动作游戏，以超乎常人想像般的进化登场！游戏虽然是以动作为主，但是冒险过程中也有不少的解谜成份，主角逼真而丰富的动作令人感觉游戏手感很顺畅，充分展现出美版游戏的高度自由性。当然本作品不可不提时间逆转系统，该系统能让玩家避免遇上陷阱时突然死亡，更体现出此作品独特与非凡的魅力，总之是款不可多得的杰作。

小志幽凉

在欧美版推出时已获得了一致好评的此作，如今终于推出了PS2日版，但话说回来，画面素质更高的XBOX日版又何时会推出呢？说到游戏本身，虽然从以往的平面游戏摇身一变成为了立体动作游戏，不过那些高难度的动作和开启机关的谜题等要素仍然健在，再配合"时之砂"最多可以使时间逆转10秒的新系统，使得该游戏在各方面的表现都很出色，是喜欢动作游戏的朋友不能错过的佳作。

猫部

曾经在XBOX上推出，这次终于移植到PS2上，并且成功地在日本发售。画面方面因为PS2机能而略逊于XBOX，所以效果一般，但整体仍算合格。多姿多彩的动作，再加上简单而爽快的战斗，使玩家们很容易上手。而最多可以使"时间逆转"10秒的全新"时之砂"系统，给这个著名的系列游戏赋予了新生。如果之前没有玩过XBOX版，此作绝对值得一试。

赤目黑龙

多年前的经典动作游戏被重新开发出来，不仅保留了该系列真实而丰富的动作精髓，还完全将游戏从平面的变成立体的，却一点也没有损耗其出色的游戏性，反而变得更加精彩了。千变万化的关卡和各式陷阱的设计可用"绝妙"来形容，非常考验玩家的观察力和判断力。而独特的"时之砂"系统也相当具有新鲜感，将整款游戏的品质推向了更高的层次，本人在这里诚意向广大玩家推荐。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

Text : Dr.Game Design : SL

哥斯拉全集迷你模型

50周年系列I

由著名造型师酒井勇次制作的哥斯拉最新情景迷你模型，收录了7款取材自过去7部哥斯拉电影的名场面，水准极高！

超人太郎景品

Super Soft Vinyl Figure

全高达45厘米的超巨大组合式人型景品，更是摆出了绝招“Ultra Dynamite”的姿势，充满迫力。

迪士尼磁石毛公仔

这套毛公仔最特别之处是头部内藏磁石，只要把附送的磁力棒移向它们的头部，它们的头部便会扭动，十分可爱，分别备有米奇、米妮、维尼熊、兹普和戴利5款。

天上天下12卷初回限定版

连枣亚夜原创模型

大暮维人的人气系列漫画最新一集已经出版，本次的初回限定版更会附送由著名造型师宫川武创作的枣亚夜，造型参照漫画里的设定制作，逼真程度极高！

THE GUN 扭蛋2 左轮篇

小型玩具枪扭蛋第2弹，本次的主题是左轮手枪，全套共6款，包括长枪管、短枪管、不同颜色的甚至是突击型等，更可装上子弹并发射。

ONE PIECE 迷你模型

Figure Collection 3

以Q版造型登场的迷你模型第3弹，本次路飞等人的姿势是参照漫画内的插图来制作的，更收录了七武海之一的杜夫拉明高等角色。

扭蛋市镇Part 8 町内巴士篇

全套共18款的扭蛋市镇最新作，共收录了10款巴士和8款交通灯、巴士站等设施，而巴士更分为无动力、电动及回力3种。

非常精品推介

Text : Dr.Game Design : SL

GUNDAM SOFV迷你模型

全高约11cm的高达空心胶迷你模型，收录的MS包括高达、大魔、老虎、渣古、夏亚专用魔蟹及亚佳尔，造型仿照旧式的大胶玩具，充满怀旧感觉。

超级机器人大战景品 原创世纪钥匙扣1

全套6款的机战最新景品，收录了6部该系列中的原创机体，比如晓击霸Mk－Ⅱ多伦贝、晓击霸BOXER、欧特艾森及龙人机等，造型细致精美。

World Tank Museum Series6

1/144的坦克车迷你模型最新作，本次登场的包括目前各国所用的最先进的坦克车以及直升机，全套共19款，另备有1款特别版。

PREDATOR2 One Coin Figure Series

以科幻电影《铁血战士2》为主题的迷你模型，全套共有5款，另备有透明版和特别版，造型非常逼真，很出色！

迪士尼人物扭蛋火柴盒精选

收藏在火柴盒里的迪士尼迷你情景扭蛋，全套共7款，分别来自白雪公主的7个小矮人、101斑点狗、小飞象、爱丽丝梦游仙境及维尼熊等。

迪士尼人物扭蛋 Figure Collection Neo: Celebrate Mickey Part10

Figure Collection Neo系列的第10弹，本次以不同时代的米老鼠为主题，由第1部电影《蒸气船威利》到最新的《三剑侠》都收录其中，全套共有8款。

钢之炼金术师 Photo Collection III

大人气的钢之炼金术师大卡片，每包内有6张，全套则有36张，包括6张罕见的特别卡。

蒙面超人剑景品 亮灯胸像模型

全套2款的蒙面超人剑景品，内置感光系统，在黑暗的地方眼部会自行发光，每款高约12cm。

健康的HARO 小摺台景品

直径24cm的小型摺台，上面绘画了可爱的HARO，共有5种不同颜色，最适合高达迷用来装饰家居。

南京 酸草莓

◀继上期的“火焰之升龙”之后，我们的酸草莓玩友这次为大家奉上的便是“在追求武学最高境界的道路上不懈求索”的隆。相对肯的“热血”，隆少了几分冲动与鲁莽，多了一些沉稳与冷静。而酸草莓玩友通过色彩的冷暖对比，将这点很好地表现了出来。另外，丰富却丝毫不显杂乱的色彩搭配和运用，也是本作品的亮点。

郑州 Toriamos

◀Toriamos玩友本期为我们带来了她的新作，题材竟然还是《PSO》。依然是流畅的线条和柔和的皮肤质感表现，不过本作品中，Toriamos玩友将整个画面作了单色化处理，很好地突出了具有特殊意义的饰品，颇具匠心。

▼一张很不错的临摹稿，牙千玩友凭借扎实的素描基本功，将小岛文美女士的原稿再现得非常到位，尤其是人物神韵和表情的刻画，与原作几无二致。此外，细腻整齐的线条使作品看起来更为整洁精致。

厦门 张祺

◀就算看到画面上的FINAL FANTASY字样，我想大多数读者也很难猜到画中人是《最终幻想XII》的女主角阿雪吧？作品似乎融合了西村绢和寺田克也的画风，显得相当另类，不过张祺玩友成功地为画面营造了一种凄美的氛围，使这幅画成为非常值得反复欣赏的作品。

▶一张让人眼前一亮的稿子。原本酷得一塌糊涂的但丁在K’–C玩友笔下竟成了这幅顽皮可爱的形象。《恶魔猎人3》的银发酷哥造型用《红侠乔伊》的独特画风来诠释可谓别有一翻风味。此外，作者竟然将原作的LOGO也进行了Q版化，实在是太强了！

德阳 K’–C

上海 牙千

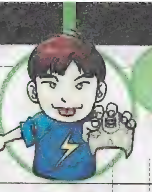
最近有幸玩到了《恶魔猎人3》的体验版。久违的感动又回来了。不过CAPCOM今年似乎仍然没有走出低谷，近来推出的几款作品销量着实惨不忍睹。在此，苍刃衷心祝愿那个曾经带给我们无限欢乐的“老卡”能够一路走好！本期OUR SHOP的主角可是我们火辣的美编mm，一睹为快吧！

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
NO.13
女但丁
大家快来看！
《恶魔猎人3》的体验版已经推出了！
我觉得但丁的哥哥更有型啊！
好酷啊！那个红衣服的就是但丁吧？
好啦！就让我亲自操刀在《恶魔猎人3》的世界中为大家上演一场但丁的处女秀吧！COME ON!
哼哼！
啊！
啪！
扁他！
哼，有点意思，看来要给你们点颜色看看才行！
还敢再来，继续扁！
唰！
我都不忍心看了，店长好可怜啊！
不是这么菜吧，店长？
店长，慢慢来，我们忙去了！
…………
唰！
唰！
唰！

BOSS出现了！
大家快来看！
这、这BOSS块头不小啊……
唰！
砰！
砰！
啊！
再来！我就不信搞不定一条小狗！
啊！
啊！
店长，我试试好吗？
店长，这把剑是这么用的吧？
没错，留神左边！
唰！
砰！
砰！
砰！
唰！
唰！
唰！
唰！
唰！
原来……原来可以这样啊！
哇！好刺激啊！这游戏太好玩啦！
砰！
砰！
砰！
啪！
店长，前面就是BOSS了。
你还是自己进去吧，那只小狗的味道我受不了！
你什么时候变成女孩子了？
少废话，接招吧！
砰！
砰！
DEVIL MAY CRY 3！不容错过哦！



任天堂次世代家用机的预测

未来的各新世代游戏机曾一度宣称会在2005年底展开发售行动，可是到现在似乎各家厂商都变成了见机行事，看来最终要等到2006年初甚至更靠后的时间才会有结果了，这的确是令许多玩家感到意外的变化。其中最不明朗的其实还是任天堂，本次笔者便试着就任天堂的心态及以往的表现来做一些预测。

开发主机是门学问

开发主机是门深奥的学问。

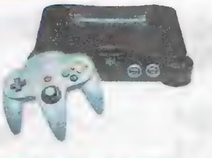
性能相对较弱的确是GC的致命伤。

当SCE透露PS3有可能在2005年推出后，其余两大对手便纷纷表示正在研制新世代主机与之对抗。其实大家都知道差不多每一代主机推出后不久，厂商就会静悄悄地开发下一代的游戏机，毕竟设计游戏机所要花的人力与物力远比制作游戏更为高昂、复杂及耗时。而最困难的则是要怎样才能预测到未来游戏界的发展方向，既要在性能上胜过对手，又要好好地控制生产成本。要知道性能与成本这两者之间是相辅相成的，机能越强成本就越高，然而消费者并不会无条件地支持一部高价机种，于是主机在设计时就要依靠想像力了，目的是要创造出一部既能傲视同群，又不会使厂商在生产成本上造成负担的新主机，这其中的学问真是非常令人头痛啊！

不过在性能以及成本的对抗中，相信厂商会以倾向制作一部性能卓越的主机居多，原因是主机成本高虽然可能会令厂商亏本，但却有望凭借今后出色的软件销量来掩盖这方面的赤字。但如果主机本身性能已被比下去，首先会令第三方厂商对该主机产生信任危机，接着就可能导致消费者在购买时产生犹豫的情绪。

此话究竟何解呢？对于第三方厂商来说，如果能同时为多部主机开发同一款游戏自然是最好不过了，因为这样可以大大地减少游戏制作人员，而多平台游戏的整体销量也会比只为某一机种独占要高，毕竟并非所有的人都会买齐所有的机种。但如果在各机种间性能有极大差异的话，厂商可能就会为了迁就性能较弱的主机而降低了制作水准，又或是单独为该机种调低素质，这样已购买该主机的人就会产生疑问，原来自己买的主机真的做不到与其他机种同级的水准。更进一步说的话，那些人会变得逐渐不买该主机的软件了，而软件滞销，第三方厂商也会缩减开发该主机的作品，最终形成恶性循环。

性能还是主机的重要一环



N64造成了其他对手的飞跃进步。

游戏性也要有硬件机能去辅助。

说回任天堂的家用游戏机状况，以前在红白机以及超任时代能够轻易地压倒其他对手，这与任天堂早一步在各领域巩固了其地位不无关系。但是自打N64开始，任天堂的主机就逐步被对手超越，并且出现了第一个分水岭——平面与立体之别。过去任天堂在平面游戏上称雄，可是到了游戏走向3D立体化时代时，似乎其他厂商已经超越了任天堂的游戏机开发水平，毕竟平面与立体两者有着相当大的技术差异。

即使N64是一部打着64BIT旗号的主机，但性能表现上却没有让人信服它比32BIT主机更为优胜。正是因为N64在硬件性能上没有与对手拉开差距，再加上任天堂吸纳第三方厂商的策略也出错，正所谓此消彼长，在这段时间内令自己的对手急速赶上，最终可以说是任天堂自找麻烦。

N64令任天堂失去了大批曾经非常忠心的第三方厂商，于是任天堂便想尽办法去挽回，但既然N64在市场上的失败已成定局（对任天堂本身来说还算成功，最少自家出品的游戏都有极佳的成绩），厂商惟有把希望寄托在下一次主机GAME CUBE上。

然而GC再一次因性能因素被比下去，其实单就主观意识判断，GC是可以制作出许多出色的游戏的，无论在映像以及游戏性上都不会比其他两部主机逊色。但是实际上为这台主机开发过游戏的人接触之后，都会深深地感受到性能差异所带来的限制。尤其是在目前游戏玩家对于映像表现要求的提升，更会显出GC性能的不足。可能有许多游戏并不需要用到极高的硬件性能，可是在面对消费者口味不断提高的前提下，游戏开发者都会尽量希望制作出画面漂亮又好玩的游戏，即使简单开发也可保留游戏性，但若是在画面上有差距，消费者就会从中作出比较及判断，最后逼着游戏制作者放弃为硬件性能欠佳的主机效力。

3D技术并非任天堂所长

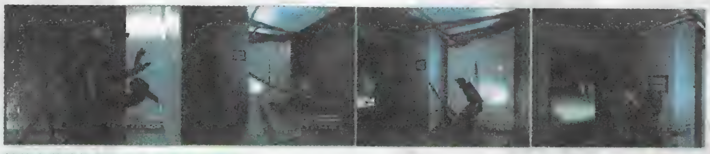
其实GC的整体性能还是不错的，但却不足以应付未来游戏界的发展。而今时今日，任天堂对于游戏机的3D技术运用水平到底有多高还是个未知数，像GC就要借助ATI为该主机设计映像芯片。而Microsoft则利用与电脑硬件界的关系，请在这方面顶尖的NVIDIA为XBOX提供芯片。而SCE更利用SONY的财力自制新的芯片，这就造成了GC在硬件技术上的一大限制。

至于预计在明年底甚至后年才展开的新世代游戏机战争中，任天堂可算是最不明朗的一方。首先厂商已经表明不会执着于硬件性能的比拼，从某种程度上讲，其依据是只要能在竞争中站稳脚跟，就意味着游戏性的好坏并不是单纯地可以用硬件性能强行换回来的。不过换成从游戏迷及开发者的角度来看，这却又是另一种见解了。

任天堂主机的3D技术需要借助外力。

正所谓人靠衣装，游戏迷最先接触到的始终是游戏画面，如果连第一印象都做不好的话，又怎样去说服别人购买呢？至于游戏开发者，也希望尽量发挥自己的创作水平，不仅是在玩法上，在画面素质上也要达到先声夺人的气势，这才是进步的根本。

其实现阶段谈任天堂新世代机的性能可能言之过早，要知道厂商就算表示对性能不在意，但也不代表游戏不好玩，相信任天堂吸取过GC的教训后，不会在任何一方面怠慢的。假如GC真的不在性能上与对手角逐，可能是因为任天堂仍然把游戏主机视为小孩子的玩意，虽然在控制成本方面算是成功了，但却限制了游戏消费层的拓展。

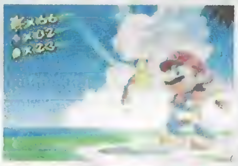


性能在游戏机世界中还是相当重要的。

网络游戏需身体力行

网络游戏的发展是大势所趋。

至于新世代主机都把心思进一步投向网络游戏这一点，似乎已经不是什么令人意外的发展方向了。尤其是SCE与Microsoft已在这方面有了一定的成就，自然会更加卖力，反而任天堂抱着什么样的心态更令人关心。尽管GC本身推出了数据机及宽频转接器，可是却只有几款游戏能对应，甚至作为主机厂商的任天堂自己也没有发表过半个对应网络的游戏，这实在让人看不出任天堂对网络游戏有什么信心。



任天堂全无开发网络游戏的愿望。

那么新世代机又会如何呢？目前网上传闻中的任天堂新主机"REVOLUTION"就不仅有15GB的硬盘，而且还会对应网络。看来任天堂终于意识到这条路非走不可了，但最后是否会像GC那样，再度变成一台只是站在一旁静观其变的主机呢？要推动某种东西，总需要身体力行，其实像任天堂这样有号召力的厂商只要肯做，就一定会有人支持，若未来任天堂继续裹足不前的话，新主机就永远也无法网络化。

挽回第三方厂商的信心

或许目前任天堂最需要担心的，可能就是如何去挽回第三方厂商的信心了。毫无疑问，在手掌机方面任天堂是一枝独秀的，尤其是从GBA发售至今其根基也极稳，这也是令第三方厂商有信心继续为新手掌机NDS效力的主要原因。

CAPCOM还是否会把《BH》新作放在任天堂新世代机上呢？

但家用机方面就没有这种优势了，目前GC是游戏市场上总销量最低的主机，更大的问题是愿意为其效力的公司每况愈下，原因已经在上文提过，要如何使已经舍弃自己的厂商再次加盟便成为了重大课题。其实新世代机也面临不少困难，首先是能否兼容GC软件？对玩家来说，当然是兼容比较吸引人了，可是GC本身采用特殊格式的光盘，要兼容可能就会对新世代机的成本构成负担，毕竟它不像XBOX与PS2那样，使用普及量大的媒体DVD-ROM。其次GC在软件量方面也远远落后于其余两大机种，也就是说家底不及其他对手雄厚，换言之，就算能够兼容，吸引力也是最低的。

像EA那样，应该还会继续支持任天堂。

在种种不明朗的因素下，第三方厂商对GC的态度也令人质疑，一些中坚厂商，如CAPCOM、NAMCO、KONAMI、BANDAI、HUDSON、ELECTRONIC ARTS、UBI SOFT、ACCLAIM等相信仍然会以试探性的态度去为任天堂新世代机制作游戏，看看能够吸引多少人，但若是重蹈GC的覆辙，就不排除再度舍任天堂而去。尤其是现阶段许多厂商在透露开发新世代游戏时，都只提到PS3和XBOX2，单是这样就已令游戏迷觉得任天堂在笼络第三方厂商的行动上落于人后，又或是未尽全力，这样又如何让人对它抱有期待呢？

结语

新世代机战争虽然还没有达到如箭在弦的程度，但是如不早一点行动，可能就会较为被动，要知道就算想看清对手底细后再行动，也不可在其他方面松懈啊。任天堂实在要好好地去斟酌一下今后家用机的发展路线了，否则只会再一次断送庞大的市场。

To Heart 锁住我的记忆

STAFF

- 原作：アクアプラス
- 监督：元永庆太郎
- 人物设计、总作画监督：平山まとか
- 动画制作：AIC-A.S.T.A.

从电玩游戏至动画版本皆受众多FANS支持的“《To Heart》系列”，是一部描写高中校园恋爱生活的作品。有关方面最近决定再次推出系列最新一辑——全13话的电视动画版，暂定在今年秋季开始播出，标题名称是《To Heart 锁住我的记忆》，剧情是描写男主角浩之与女主角明子在高校三年级中的生活。

AIR

另一部美少女恋爱类型的电视动画，故事讲述主人公是位名叫国崎往人的青年，他独自在各地旅行，陪伴他的就只有母亲遗留下的小玩偶。往人凭借母亲传授的法术，令小玩偶像常人那样行动，后来他在一个海边市镇内遇上影响其命运的少女，到最后他们之间会发展出怎样的结局呢！？

魔界小金毛

《魔界小金毛》原本是《周刊少年SUNDAY》连载中的人气漫画作品，被改编成电视动画版本后，在日本方面已播出了一段时间。现在据消息指出，该作品将会从9月25日开始，逢星期六早上11时50分在香港翡翠台播出。故事讲述孤独的天才中学生高岭清磨，在无意中认识了魔界而来的小孩卡修，其后一起联手对付不断出现的魔物敌人，最终目的是要取得“魔界之王”的美誉。

熊猫-Z

《熊猫-Z》原本只是为精品礼物而设计的角色，由于人气度不断提升，结果被改编成动画版，其故事讲述在动物型机械人居住的世界“机械利曼”，熊猫-Z研究所的柏斯博士利用新发现的SUPER-P-Z引擎制造出一部超级机械人“熊猫-Z”，而博士的孙儿熊猫太郎成为了它的驾驶者。熊猫太郎借助熊猫-Z的力量，奋力抵抗邪恶利曼帝国的侵略，决心阻止敌人的征服世界的计划。

在和平日子里，熊猫太郎与爷爷过着休闲的生活。

电池是熊猫太郎的主要食物。

熊猫-Z的必杀技是动画迷似曾相识的铁甲飞拳！

高桥留美子剧场 人鱼之森

著名漫画家高桥留美子的人气作品有很多，《人鱼之森》就是其中一部深受漫画迷喜爱的作品。据消息指出，《人鱼之森》电视动画版也将会在香港无线翡翠台播出，时间是从9月11日开始逢星期六凌晨12时20分，全11话。故事内容讲述500年前年青的渔夫涌太吃过了人鱼肉，自此得到了不老不死的身躯，然而随着岁月的流逝，涌太眼见身边的人一个一个老死，内心非常之悲痛。因此，为了变回普通的人类，他开始了寻找人鱼之旅。到了现代，涌太遇上了另一位吃过人鱼肉的少女真鱼，两人一起踏上了另一段漫长的人生旅程……

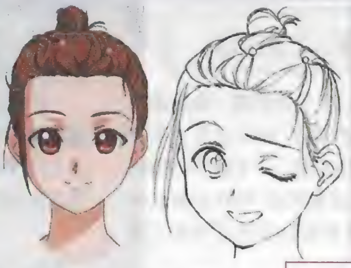
月詠 MOON PHASE

在月刊《COMIC GUM》里连载中的有马启太郎先生的漫画作品《月咏 相信之月》现已改编为TV版动画，并将于今年10月4日开始在テレビ东京播出。担任制作的公司是VICTOR ENTERTAINMENT，其代表作包括《サムライチャンプルー》、《MADLAX》、《ラストエグザイル》等等。

作品的故事讲述主人公森丘耕平是一位摄影师，他为了取材而前往德国的一座古老城堡，并意外地遇上了一名吸血鬼少女叶月。叶月一直被困在古堡里，她吸掉耕平的血液，希望他以"仆人"的身份逃到外面，可惜想不到耕平被吸血后身体完全没有变化。最后，耕平出手把封印装置破坏，叶月终于成功地获得自由，接下来的目的是到日本寻找生母的下落……

STAFF

- 原作：有马启太郎
- 总监督：新房昭之
- 系列构成：关岛真赖
- 人物设计：相泽昌弘
- 影像总监：武内宣之
- 美术监督：桑原悟
- 音响监督：龟山俊树
- 音乐：久米大作



新暗行御史

STAFF

- 原作：尹仁完
- 作画：梁庆一
- 监督／剧本：志村锭儿
- 监修：ブロット
- 剧本：本乡みつる
- 人物设计／总作画监督：高桥英树
- 美术监督：小林七郎
- 音乐：大谷幸
- 音响监督：三间雅文

《新暗行御史》是连载于小学馆月刊《SUNDAY GX》的超人气漫画，该作品是出自韩国漫画家尹仁完的手笔，内容是取材自韩国的古典文学《暗行御史》和《春香传》，一直以来深受各漫画迷的欢迎。而日本自1998年实施了的"日本文化开放政策"，韩、日两国决定携手制作一部动画电影，就是刚才所讲的《新暗行御史》，作品暂定于今年秋季上映。

故事简介

遥远的东方有一个名叫"聚慎"的国家，该处有被称为"暗行御史"的秘密官职，他们以国王特使的身份巡查各地，肃清贪官污吏及妖魔鬼怪。然而在"聚慎"灭亡之后，一众"暗行御史"被迫流离失所，主人公文秀也是其中之一，不过他仍然坚持暗行御史的信念和职责，手持"马牌"在各地伸张正义！

GODZILLA FINAL WARS

ゴジラ ファイナル ウォーズ

自1954年开始，日本国民至今仍然受到一只巨大生物——哥斯拉的威胁，以往虽然多次试图把它消灭，可惜结果只是换来了一次又一次的失败。2004年，也就是哥斯拉出现的50周年，一部名为《哥斯拉 最终战争》的电影预计于12月4日在全日本东宝院线上映，观众将在电影作品里见证人类与哥斯拉的最后一场生死之战！

读编G漫话

两天消费了3000元的店长的话

最近总是在吃泡面，直到吃泡面吃得两眼发绿光，至于原因嘛，就是像本期的标题那样，店长“逆天性”地在短短的两天时间内花了3000大洋，实在是罪过啊！于是店长为了惩罚自己，而天天过着艰苦的生活……【樱子：活该，其实他自己这个月也没多少钱了的说！】如果有哪位读者对这3000元的去向很感兴趣的话，可以来信或Email与店长单独交流，店长在这里就不浪费宝贵的版面了……

新学期的开学，意味着《GAME科技风》读者群中的一大部分玩家又将无可奈何地坐在教室中，遭受那些原本10分钟就可以弄明白，但偏偏就是有人喜欢把10分钟内解决战斗的事情拖延到45分钟的悲惨境况了，店长在这里就默默地为大家祈祷吧。这里告诉大家一个小秘密，店长上学的时候就非常喜欢把课外书带到课堂上来看，并且数次经批评教育之后仍不思悔改，而因此被认定为“差生”。其实现在仔细想想，每个人在上学的时候都应该有自己的梦想，如果没有，那也太可怜了。如果当你有一种梦想的时候，而偏偏有另外一种你不感兴趣的东西“活生生”抢走了你大量的时间，你的心态还会正常吗？店长的答案是不会正常的。因为你的创造力在逐渐地被消磨下去，正常的人，聪明的人是不能容忍这样的事情发生的。店长希望喜欢玩游戏的玩家在恶劣的环境中，在艰苦的条件下，能够随时发挥自己多变的想像力，做到既学到了知识，又有时间从事自己感兴趣的事情。如果上面的话你一次看不懂的话，请反复阅读并付诸实现，相信店长，没错的！

开篇的最后，我们公布9月A刊PS2大奖的读者是——

陕西省渭南市二马路东段×号××学校 韩强

小编们，你们好！

GAME科技风的每一本我都入手了，也算是老读者了。送CD我并不反对，只是怎么都是一个游戏的音乐，如果是游戏大作还行，象潜龙谍影，FF之类的，不过你们最近送的CD质量实在不敢恭维，不好听啊，老大。况且碟片的质量不太好，实在不行就换家压片厂吧，不要因小失大啊。注意也不要老送CD了，有时候也要学学别人，真的。

下面在说一些我对杂志内容的看法。最近的游戏攻略就算是连载攻略也算不上是剧情攻略啊，实在是流水帐。而所谓的剧情共略文笔实在太差，平淡无味还要拖上好几个月。细细看来，很多攻略都有一种舍本逐末的感觉，也许因为是利用《GAME WEEKLY》的内容吧，实在不是站在大陆玩家的角度，就现在的状况，我要玩一款游戏基本上都要买齐市面上所有的游戏杂志，而以攻略为主的《GAME科技风》竟然逼我作出这种事来，实在是你们之过啊。攻略已不再是你们的强项，流程该简短精要，剧情该详细精彩，可你们却在中间地带没完没了的纠缠。多邀一些详细的攻略投稿也不错啊，但是我要着重指出的是前几期中有关于《街霸III 3rd》的攻略，实在是罗列了一堆数据骗稿费，我周围的读者都已经骂翻天了啊，连基本的知识都不讲，出招表也没有，装什么深刻啊！还好我有DC正版，如果原作者那么厉害的话，就挑两局好了。

另外我想说的是，游戏杂志中该有的栏目你们都有，只是没有特色和深度。介绍游戏周边产品的栏目在我周围的读者当中可是受到了一致的好评啊！对了，抽奖不要老是拿白颜色的信封啊，深色浅色的信封都要五五开！因为杂志上有抽奖图片为证！

我还会经常来挑刺的，因为我每期杂志都买，所以我觉得自己有资格，在网络时代，我们还能坚持买杂志已经很难得了，真心希望你们进步！

爱着艾娜的浦木宏

处理这封读者来信的时候，由于编辑部正好停电，所以店长是将信带回到住所输入进电脑的。浦木宏朋友的批评很深刻，店长知道也许他的观点并不是每一个读者都认同的，但就是要有这样的读者存在，并提出意见，《GAME科技风》才不会原地踏步，甚至退步，而是朝着更高的目标努力。就CD碟片的质量我们已与厂商进行过交涉，使如今出厂的CD产品质量误差大大降低了，而且每期杂志出版之后，我们也预留了一小部分CD用来给读者替换。希望今后继续得到大家的监督。

目前《GAME科技风》上的游戏攻略已经不完全是来自于《GAME WEEKLY》了，心细的读者可以在最近的几期杂志中找到很多攻略撰稿人的文章，这正式我们意识到《GAME WEEKLY》上的攻略的缺点与不足，而采取的针对性措施。当然，如浦木宏朋友所说，有些来稿攻略的质量的确还有待商榷，店长希望广大读者再给我们一点时间，让我们的组稿、约稿，乃至审稿的环节都飞速地积累经验，将更多更好的攻略奉献给大家。店长还希望那些对游戏深有研究的读者能够积极地和我们联系，我们需要你们的参与才能将杂志的内容推向完美！

PS：关于抽奖活动中我们总是抽白信封的问题其实是个误会，这也说明了浦木宏朋友的观察力相当可怕啊！店长保证，只要参加了抽奖活动的信寄到了我们的手中，我们都是一视同仁的。而有些读者反映了大城市的参与者中奖率过高的问题，这其实是说明了大城市的读者群基数大，因此几率也要大一些。

店长，你好啊！

本来我是参加抽奖的，可是觉得空着一个信封实在是浪费，于是便写了一些自己的想法。

先回答一下店长的调查，个人觉得不附送CD或VCD而改为送等值的赠品这种做法不太可行啊。原因很简单，店长真的能找到如此价廉物美的赠品吗？如今游戏市场中，游戏的周边产品少则几十元，多则近千元，而那些超低价的赠品中，有几个是既美观又实用的呢？再说了，玩家的爱好各有不同，送一种赠品的话，自然只会得到一些人的赞美，但别忘了也会有一些人不满。如今看来，只有CD或VCD才是大众玩家所喜爱的，店长还是好好地考虑一下吧。

关于杂志的内容，我可不愿意多说。贵刊的特色在内容中显露无疑，十分丰富、游戏大作肯定有攻略详解、不是大作也会有简要介绍，而且攻略的详细程度令人叹为观止，使我不禁在这里想请店长不要做得太详细了，好歹给我们玩家留点探索的空间吧，这也难怪店长每期都要向读者诉苦，明显精力过剩了。

有些玩家说希望登大作的小说攻略，个人觉得用这么宝贵的空间来登太浪费了，最好的办法是出一本小册子，专门登小说攻略，随刊附送，这样也可以一次登完，免得玩家时刻挂念着故事的结局。

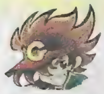
现在来说说自己对贵刊的一些想法，贵刊的小编真是尽心尽力，几乎所有的时间都花在提升攻略质量上，而与读者的交流太少了，店长每月能收到多少读者来信呢？又能阅读多少呢？回复的又有多少呢？我可不希望自己的信也要像参加抽奖那样被抽中之后才能被店长看到。而且我发现，贵刊的小编出奇的少，数到现在我也只发现了8个人有名字，但还不能确认是不是都是小编？（OURSHOP里的那个熊猫是否存在呢？）这么少的人干活儿不累吗？难不成能当上小编的都是领导级的人了？这样看来，小编的生活还真不错，有机会我也想碰碰运气啊！

不知店长对女性玩家这一特殊团体有何看法。我是有自己独特见解的。由于女性玩家本身不多，致使玩游戏的女孩子一出现在杂志上便会成为焦点，而且我发觉这些女性玩家列举自己喜欢的游戏时，都少不了提到恐怖类的游戏，使我不禁觉得纳闷，后来仔细一想，得出了以下的结论：为了摆脱女孩子天生柔弱胆小的形象。所以店长似乎应该给她们一些鼓励啊！

不知不觉写了这么多，不知能不能被登出来，也不知能不能得到回复，更不知能不能中奖。我带着一个个疑问将信寄出去了，听天由命啦！

最后祝愿我和小编们的运气越来越好！

王世祥

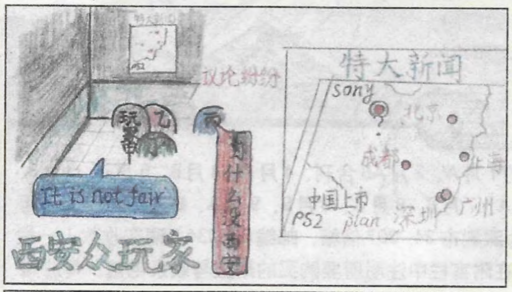


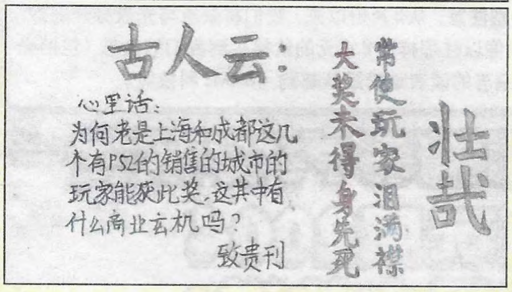
王世祥朋友的意见非常中肯，还替店长想到了很多店长自己想不到的问题。店长先在这里道谢了！的确，在不把CD或VCD当作赠品，而选择等值的小礼品时，让店长与其他小编费尽了脑筋，而杂志上市之后，收到的读者反馈也是褒贬不一的，看到表扬意见，店长兴高采烈；见到批评意见，店长灰心失望……【樱子：哈哈，店长的可爱之处就体现在这里啊！】究竟怎么样才能使读者满意呢？在百思不得其解的情况下，店长把自己的想法通过发电子邮件的方式告诉给了老编，老编只回复了一句：用心去做。店长看过之后感觉真是精辟啊！所以店长要在这里重新声明一次，我们的赠品都会用心去做，如果哪位读者感觉到很不满意，那一定是我们做的不用心，读者是没有错的。当然了，店长更愿意看到读者关于赠品的意见，而不是简单的抱怨，如果支持我们，请给句话吧！谢谢。今后“店长的调查”可能不会再就赠品的问题单独进行调查了，但这不意味着我们关于赠品的意见调查已经结束了，大家可以随意发来意见，我们都欢迎。

读者拉风堂

怎一个“苦”字了得

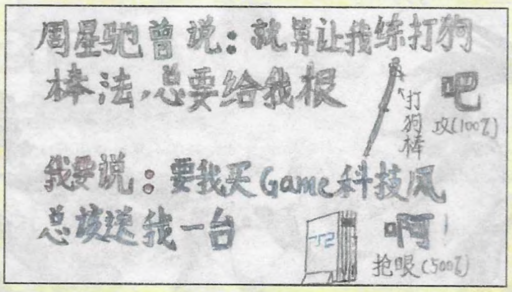
9月23日是我的生日，自从我4岁以后，就没有过过生日，因为家里经济困难，从此以后就没吃过生日蛋糕了，更别提要礼物了。





参加抽奖是我得到PS2的唯一途径，但希望只有0.1%，看到店长从几千封信中抽出一个幸运儿，顿使我明白我未必能成功。马上我的18岁生日就要到了，忍了14年的我终于快承受不住了。一次有一位同学问我：“你又没有PS2，买那么多杂志干吗？”是啊，没有PS2，我买杂志的行为只能说是画饼充饥，真希望哪天我接到贵刊的电话，说我中奖了，那将真是我这十几年来收到的最珍贵的礼物啊！

没有PS2我就觉得买杂志变的没有意义了，哪有光看不练，纸上谈兵的道理啊。西安是个大城市，有许多PS2的FANS，所以西安的商业价值也不容忽视。我觉得贵刊应该把机会多给西安的FANS一些，毕竟西安市是西北地区最发达的城市，也是贵刊在西北地区争夺杂志销量的必争之地！



我希望10年以后，店长对自己的孩子骄傲地说：“孩子啊！当年爸爸圆了西安市一名FAN的梦啊！”孩子高兴地叫道：“爸爸真了不起啊！”

PS：昨晚我梦见我中奖了，还是店长亲自打电话通知我的。有人说梦能预知未来……

西安 李小飞

店长：看到这封来信的时候，店长不禁感到背后有一股寒意。李小飞朋友看来已经得了“PS2妄想症”，虽然店长认为缓解这一症状除了PS2之外可能很难再找到更好的方法了，但是店长还是深深地为李小飞朋友百年如一日的忘我的游戏精神而感到敬佩。

小飞说的不错，没有PS2买杂志做什么，店长的答案是买杂志是一种维系游戏热情的手段，要知道世界上有些东西，即使不在自己的手中，看着也是美的。如今小飞已经发来了三封符合抽奖标准的信件，愿我们在抽奖的过程中，上帝眷顾小飞朋友。而其他虽然没有来信用文字表述自己强烈中奖愿望的读者朋友们，希望你们保持一颗平常心，要知道，连环大奖活动中人人都是平等的。

读者拉风堂征稿启示

凡是你认为属于自己的最难忘的一段游戏经历，都可以记录下来发给我们，字数在1000字以内，来信或发Email都没有问题。我们会给那些热情参与投稿的读者一些小小的奖励，并努力丰富“读编漫话”的可看性与趣味性！

店长の调查

1.您认为本期杂志中最不满意的是哪一部分内容？有没有改进的空间呢？
2.本刊在您周围的人中，传阅率高吗？本刊吸引您购买的原动力在哪里？
3.您支持“读编漫话”扩版吗？什么方式的读编交流最令您感兴趣呢？

读者留言板

★我认为把CD换成其他DD（东东）是可行的，但是要有新意，送出水平同时还要节省成本。我刚刚看了一下我所买的漫画杂志送的赠品。两年前的还中规中矩，什么贴纸、明信片、信纸等小产品，后来可能因为市场竞争的激烈，送的东西越来越好了，比如一副塔罗牌、一本小画册……到了现在，更是什么东西都有了，例如开瓶器什么的，最好玩的是送过“猎人执照”，有许多的动漫爱好者甚至为了赠品而买下整本书。其实我认为赠品是什么并不重要，因为大家关注的还是杂志本身，先做好杂志才是最重要的。而且我认为一个月要出两本杂志，有时候还要编辑出期刊之外的游戏书，真的很了不起了。只要每期的赠品是小编们用心想出来的，读者们都会接受的。

Subfc

★我很期待（不是机战里精神指令中SP回复50的那种）《幻想水浒传Ⅳ》的攻略（要有剧情对话翻译哦），虽然现在已经开学了。唉，暑假又完了，今年是偶最后的暑假了，明年毕业……然后……但无论如何《幻想水浒传Ⅳ》都让人十分期待啊，反正早晚要打穿！但我也有一种遗憾，不懂日文，偶要玩美少女恋爱AVG，要和MM谈Love love。（哈哈，说笑了）但是，店长有什么方法可以不学日语而玩好AVG呢？（别做梦了！——老妹语）

晓风

★我最近发现了一个问题，就是KJF的封面问题。一本杂志的封面好比一个人的脸，封面做的好与坏将会直接影响杂志的销量。KJF的封面问题主要表现在颜色不够“跳”，不能吸引读者的目光。封面的选图不错（指9月B），但人物都靠在右边，而字在左边。我觉得布局不理想。今后封面的字体也要多些变化吧！

奇奇

★在硬件文章的选择上，个人认为像介绍金手指这样的东东，没有什么价值。在我个人看来，金手指这种东西就像毒品一样，尝了一次甜头之后就会去用第二次，第三次，然后渐渐地形成依赖性，从此以后玩新游戏就养成了必先用金手指的劣习。登这种文章无异于纵容这种现象啊！值得小编们考虑哦！今天值得高兴的是手中的10元钱用来买KJF可以得到充分利用，不会落入老妈的口袋啊！哈哈。

ANUBIS

★看到有些玩家不喜欢攻略连载的方式，我个人却赞同连载。这也是从个人实际情况出发的：像我这样的上班族或是上学的学生族都不可能把很多时间花在游戏上，一个星期也就周末的时候玩玩游戏，工作和学业的重要性我想大家自己都很清楚。而贵刊把完整版的攻略拆开登出，有效地利用了上述的原理。【店长：我们的攻略并不是一次就有完整版的，而是根据编辑玩游戏的进度分阶段完成的】这种方法在我看来较为实际，同时又可把空间让给其他需要攻略的游戏，给读者更多的选择权。现在的RPG游戏，一般都要玩上50个小时才能通关，我在玩了一段时间之后又会投入到工作中，等再玩的时候，新的攻略就出来了，又可以接着玩，所以我认为用连载方式刊登攻略是很有意义的。

杜智宁

★杂志可否固定加入一个名作回顾的栏目呢，每期介绍一款经典游戏，无论家用机还是街机的都可以。因为如今玩游戏的并非都是我们这些老鸟们，玩家群中每时每刻都有稚嫩的菜鸟加入，如果不给他们一些指点的话，也许那些永恒的经典就永远的擦肩而过了！

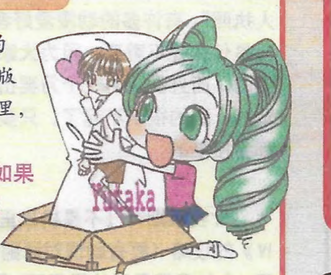
张新东

印花B背面　　印花A背面

#出差一趟回来后，便捧着新买回来的《龙珠完全版》爱不释手。店长不能算是一个超狂热的动漫爱好者，但对于自己喜欢的动漫作品，却有着一种永远也割舍不断的感情。想想家中那已经泛黄的“海南摄影美术版”的《七龙珠》，店长自问也算是国内第一代接受日本动漫文化的先驱了，如今时隔10多年之后，躺在床上一边翻着书一边重温当年为了一卷新漫画而逛遍整座城市的书摊的劲头，真是自己都被自己感动了。有人说年轻就是财富，也许这财富的意义就体现在这永难忘怀的回忆上吧……

#《战国无双 猛将传》比原定发售日要早出了几天，结果搞得编辑部内的众小编提前把喊杀声带了进来。再加上《战国无双珍藏套装》中将包含《战国无双 猛将传》的攻略本，因此负责攻略的电童、角马与MASH更加有恃无恐地在老编的眼皮低下高叫着“！”入夜之后，这几个“杀人如麻的刽子手”主动放弃了吃饭的时间，兴致勃勃地聚集起来讨论一天下来的战果与心得，双眼中还时不时地放射出红光，令热爱和平的SEED与胆小的尤娜顿感恐惧！店长有理由相信，这种现状将至少持续半个月以上的时间……

樱子答疑



读者：你们寄给中奖者的PS2是什么型号的呢？由于经济原因，你们的PS2是否能玩D版呢？假如你们的PS2因为没有寄到中奖者手里，而被邮局退回，是否那部PS2就算作废呢？

樱子：作为奖品的PS2以日版或港版为主，如果是日版的话，将随主机为中奖者配一个变压器。而关于改机的问题，我们会在征求中奖者的意见的前提下，有选择地去做，保证中奖者能够得到主机后就可以玩游戏。而当奖品被退回的话，我们还会再与中奖者联系，确认通讯地址，如果无法取得联系，还将会在“读编漫话”中刊登出启事。总之，我们一定会想方设法将奖品按时寄到中奖者手中。就目前而言，7月A、7月B和8月B的PS2大奖全部都已安然无恙地寄到中奖者手中，8月A的中奖者请速与我们联系。

读者：10月A上看到《战国无双珍藏套装》的广告，我很感兴趣，请问可以邮购吗？

樱子：当然可以。根据店长反映给我的制作情况，《战国无双珍藏套装》将铁定在国庆节期间在全国各大城市的书摊上出现。而处于中小城市的读者，如果担心自己买不到或当地根本不经销该书的话，可以通过发电子邮件的方式向们订购。在邮件中要写明通讯地址，订购的册数，并最好留有联系电话。受到订购邮件之后，我们会把具体的上市日期和邮购方式回复给你，只要按时汇款，我们都将准时发书。而没有条件发电子邮件的读者，写信前来订购也是可以的。信的内容与订购电子邮件的内容要求是一致的，但最好在信封上注明“订购《战国无双珍藏套装》”的字样，以便我们的工作人员对信件进行分检。而本期封底刊登的《仙乐传说 世界指南书》也同样接受订购，方法同上，预计10月初发书。最后，感谢广大读者对《GAME科技风》周边精品特辑的支持。

最新邮购信息

目前还有少量的1月A、2月AB合刊、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A、8月B、9月A、9月B和10月A可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元（含邮费）。请特别注意，从9月份以来，我们将杂志与光盘分开邮寄，邮购杂志的读者可以像以往那样以9.8元的价格买到我们的杂志（包括光盘）。欢迎没有买齐杂志的读者继续踊跃邮购《GAME科技风》。

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》10月A中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就能够参加抽选年末大奖！

10B 印花 A部分
请于2004年10月31日前寄出，以邮戳为准，过期无效。

10B 印花 B部分
请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。

下期精彩内容预告

继《超级机器人大战机体宝典》与《DOA写真纪念套装》之后
GAME科技风 精品特辑
第3弹
一书两册
另带光碟
战国无双角色设定珍藏集
◆16开112页全彩高精细印刷
猛将传攻略特典
◆32开32页全彩详细攻略资料
战国无双音乐精选集
◆游戏原声配乐精选收录
戦国無双
SENGOKU MUSOU
猛将伝
攻略特典
戦国無双
SENGOKU MUSOU
角色设定珍藏集
战国无双音乐精选集
MUSIC CD
国内独家超豪华游戏设定资料集
战国无双珍藏套装
戦国無双
SENGOKU MU
9月27日隆重上市！

仙乐传说 世界指南书

国内攻略单行本中
最多的页数！
最高的质量！

这才是你梦寐以求的攻略本！

- 全书共256页，大32开全彩，同时对应PS2版和GC版
- 140页超详细通关流程+全城镇、迷宫地图
- 30页完全剧情小说
- 详尽完整的系统上手介绍
- 技、复合技、称号、EX skill等等，实用资料全收集！
- 心得、秘技、BUG一网打尽
- 附送《仙乐传说经典音乐集》CD

GAME科技风 第一本攻略单行本

10月初，全国上市！